2007年 总第243期

零售5元

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

10

韩国3D网游巅峰巨作

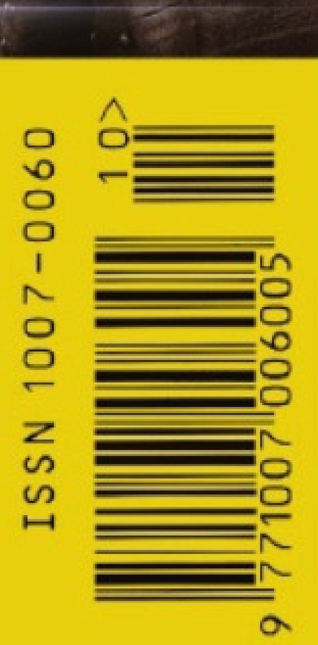
奇迹世界

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

谁在定义巅峰?

公测火爆进行中

立即登陆 sun.the9.com



ISSN 1007-0060

the9 第九城市

WEBZEN



形象代言人
胡军
天龍八部
金庸
5月9日霸气公测
乔·峰·归·来
永久免費
TL.SOHU.COM
搜狐
SOHU.com
天龍八部


天下
贰
民族网游
开天地之作
5月震撼上市
網易 NetEase
www·163·com
TX2.163.com
客服电话：020-83918163　传真：020-85546362
看杂志 得惊喜
为了答谢广大用户，网易公司特准备了
神秘的精美礼品进行抽奖赠送！
只需登录：http://nie.163.com/66
并输入验证码：4AKD
您将有机会获得意外惊喜喔！

华硕推荐使用正版 Windows Vista™ Home Premium

ASUS®
华硕品质·坚若磐石

华硕Z53Jr笔记本采用英特尔®迅驰™双核移动计算技术
–英特尔®酷睿™2双核处理器T7200/T7400/T7600 –移动式英特尔®945PM高速芯片组 –英特尔®PRO/无线3945网络连接
预装正版Microsoft®Windows Vista™Home Premium操作系统

华硕Z53Jr独显笔记本

Z53Jr提供高性能双核处理能力，更易于管理，轻松享受数字影音生活；搭配全球领先下一代ATI X2300独立显卡，提供炫目逼真的影像、惊艳流畅的视频画面，满足从个人视频编辑、高清晰电视到狂热游戏的多种需求。




15.4寸绚丽宽屏，宽阔视觉享受




率先感受下一代独立显卡ATI X2300带来的急速体验




配合全新Vista操作系统，带来更华丽的3D视觉效果

欢迎访问华硕中文网址:**www.asus.com.cn** 技术咨询服务:**http://www.asus.com.cn/email** 华硕电脑海星服务热线:**800-820-6655** 广告

北京华捷 010–82667575 上海华捷 021–54421616 广州华捷 020–85572366 成都华捷 028–85401177 沈阳华捷 024–62221808 武汉华捷 027–82667878 西安华捷 029–87677331

华硕 Z53Jr 笔记本中国总代理 神州数码(中国)有限公司 笔记本销售热线: 400–811–8119

神州数码分支机构销售咨询平台 北京 010–62693333–3648 济南 0531–86065273 上海 021–22019999–9264 西安 029–82211177–2369 广州 020–87582246–8332 南京 025–83351122–1148 杭州 0571–56763877 武汉 027–87312266–2881 成都 028–85459888–1793 沈阳 024–23582588–2535 郑州 0371–65829660–9571

LCD无亮点保证
2年全球联保

注:LCD无亮点保证服务只针对LCD有亮点部分，暗点恕不更换，请于购买之日起30天内拨打免费客服专线800–820–6655，详情请登陆support.asus.com.cn网站

intel®
Centrino® Duo
内置 英特尔®
酷睿™ 2双核

CONTENTS 目录

2007年第10期 总第243期

10 2007 本期推荐

网络时代
I'm……Who?

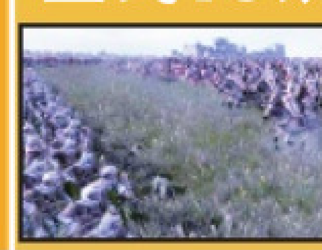

网络慈善的中国迷失
对于"善"和"恶"是什么，愿意做到什么程度，每个人的标准是不一样的。

实用软件
Windows Vista基础进阶（二）

一个好汉三个帮——Vista与XP功能组件差别

攻城略地
潜行者

——切尔诺贝利的阴影
尽管它是一款FPS游戏，但其角色扮演元素也非常令人称道。

龙门茶社
金戈VS铁马

——虚拟和现实世界中的步骑对决
"两百年来，步兵难敌骑兵"，在本文中，我们将会对这句"至理名言"进行探讨……

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年05月16日
零 售 价 人民币 5.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

奥运门票，你预定了么？

从2007年4月开始人们期盼已久的奥运门票终于可以预定了。第一阶段售票从2007年4月开始，到2007年6月30日结束，可以登录北京奥运会官方票务网站提交门票申请。对于门票预订数量超过可售票数量的场次，该场次的所有预订门票申请将进入抽签程序。特别是在这阶段内的第一天或是最后一天提交预订申请，均有同等的获得门票的机会。

不过我还要提醒您：

1. 北京奥组委保留基于任何原因拒收任何门票预订单的权利。北京奥组委有权自行决定拒绝非法转售人提交的预订单，或者为了规避每人只能提交一份门票预订单规则的人提交的预订单。
2. 如果某一场次因故取消，持票人可于奥运会后申请退票。申请退款的购票人必须将被取消赛事的门票连同一份亲笔签名的退款申请表邮寄给北京奥组委，邮寄日期不晚于2008年12月31日，以邮戳为准。北京奥组委不对退款支付任何利息。北京奥组委不受理持票人放弃观看或因个人原因无法观看该场次而提出的退票申请。
3. 持票人自行承担所出席的每一个场次中可能发生的所有风险和危险。持票人认识到，不论是在去场馆的途中还是在场馆内，包括室外和室内场馆，都存在着固有的风险。
4. 持票人同意国际奥委会、北京奥组委及其授权的第三方使用该持票人的照片、录像、录音或其它影像及类似信息，而不必给予任何补偿。
5. 同一预订单的门票在分配座位过程中都将获得尽可能相近的位置，但北京奥组委不能保证您预订的门票一定是相邻的。

最后还要说明这只是奥组委购票须知和票务政策的一小部分，希望大家在预定前到第29届奥林匹克运动会官方票务网站（http://www.tickets.beijing2008.cn/）好好看看，因为“如果购票人已在门票预订单上签名，或通过北京奥运会官方票务网站提交了预订单，则代表购票人已经阅读了本购票须知、门票预订单填写说明和付款须知的所有内容，理解和接受了北京2008年奥运会门票的购票方式、付款方式以及分配方法，并愿意接受和遵守全部有关规定，否则将被视作购票人不接受上述相关条款”。

赶快行动吧！

King@popsoft.com.cn

完成于奥运倒计时477天

下期预告

新品初评： 理光GX100数码相机评测
硬件评析： 2007 IDF专题
锋利的盾： 对“RPG，单机的尽头是网游”的猛烈回击
攻城略地： 《明星志愿3》资料设定集

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

四川 叶富彬　北京 刘繁茂
天津 赵秀荣　天津 任大新
湖北 张 灿　福建 林 旻

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

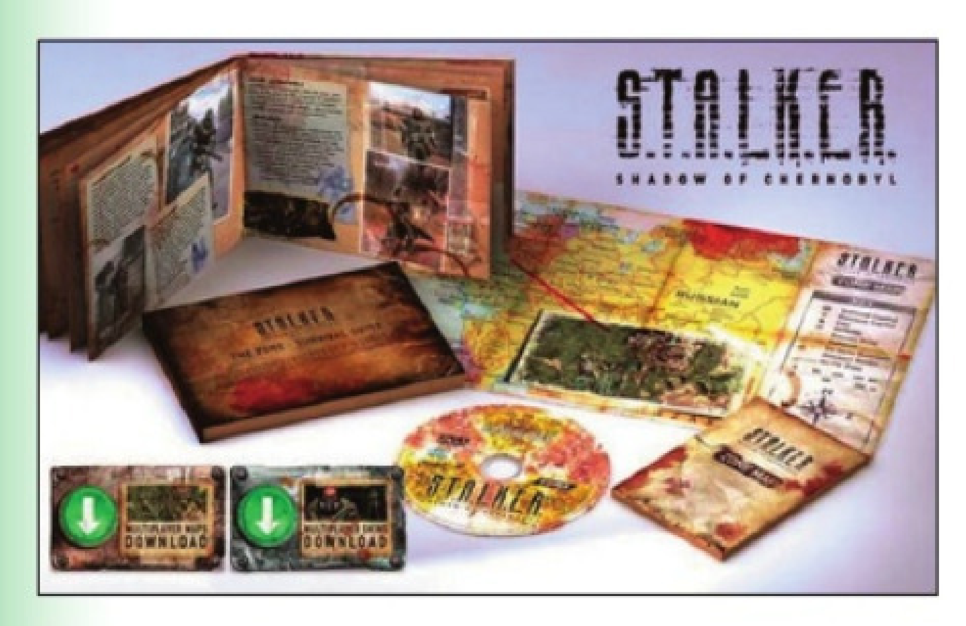
奖品为漫步者高级耳机一副

江苏 朱文杰　吉林 孙 鹏　陕西 柯治立
河北 马 健　浙江 司 薇　广西 谢宏远
湖南 陈非凡　山东 樊华盛　北京 王佳艺
广东 李卓然　湖北 余 亚　四川 张鹏举
甘肃 张志伟　天津 赵志坚　山西 申 伟

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

惊天冒险 华硕带你探寻《切尔诺贝利阴云》世界

《S.T.A.L.K.E.R .》（中文名称：切尔诺贝利阴云），历时7年时间终于修成正果，在连续跳票多年之后，我们终于见到了这款FPS游戏大作。乌克兰著名游戏开发团队GSC Game World公司以1986年切尔诺贝利核泄露事件为思路，在新世纪伊始便开始研发这款科幻惊悚第一人称射击游戏，多年来，无数游戏玩家翘首企盼，为何这款游戏拥有如此之大的魅力？或许从游戏的简介中可以看出一些端倪：2006年4月12日14时33分，在切尔诺贝利出现了一道白色的闪电，随后的地震让这个地区惨不忍睹，一股神秘的微光笼罩了这个地区，人们四散逃亡，两年内这股微光已经占据了30公里的面积，而这片土地也被称为死区，辐射、变异的怪物……两年之后，这片地区辐射下降，于是玩家被派遣至这片地区，你将可以在方圆30公里的庞大场景中自由移动，与NPC的交流、对于食物、水、休息的需求甚至是随意破坏的物理设备，《切尔诺贝利阴云》已经不简简单单是一个FPS游戏，RPG的因素已经无法剥离……

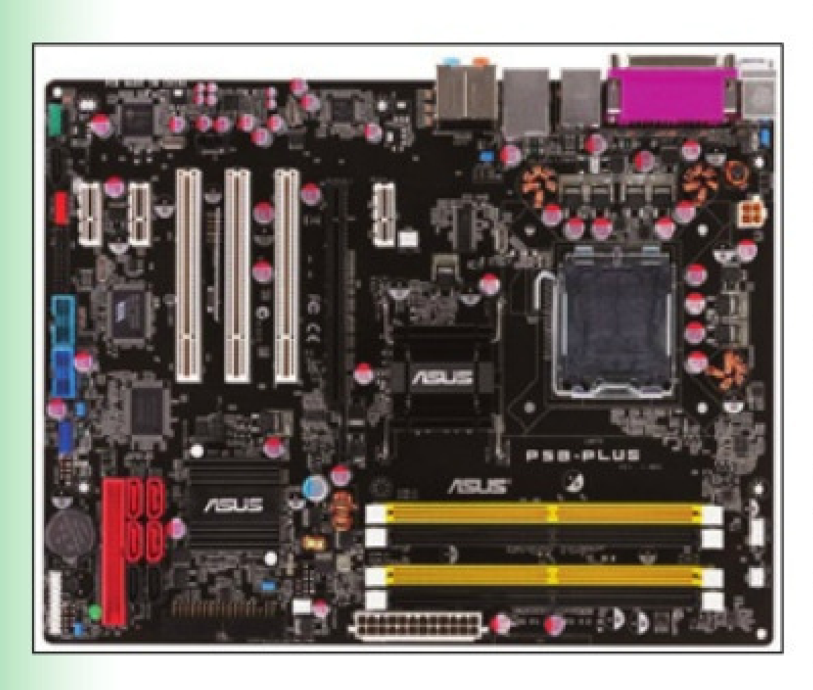


我们一起来看看这个配置：

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1400元
主板	华硕 P5B-E Plus	1720元
内存	DDRII667 512M*2	700元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕 EN7900GS/2DHT/256M	1588元
显示器	华硕 PW191	2688元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	359元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA861+300W华硕电源	480元

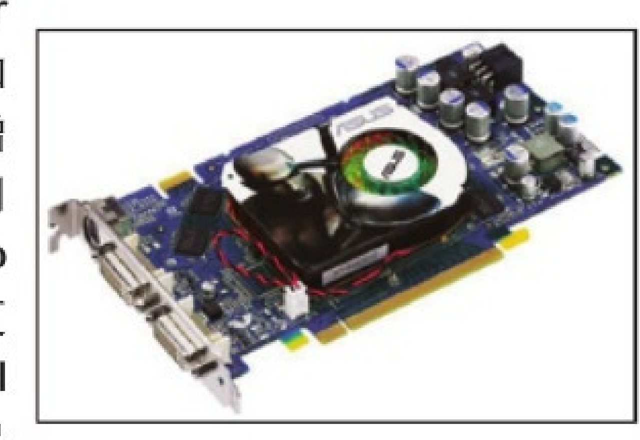
Core 2 Duo E6300处理器拥有出色的性能，并且在能耗方面表现出众，是新一代领军CPU产品，在《切尔诺贝利阴云》游戏中，大量的NPC AI及物理运算等都需要强大的CPU来支持，Core 2 Duo E6300是非常好的选择，而为了搭配这款处理器，在主板方面，华硕P5B-E Plus则是当之无愧的最佳之选。

华硕P5B-E Plus主板采用了Intel专为酷睿处理器推出的P965芯片组，为了提供更多的功能及更强大的性能，华硕在I/O控制器方面使用了ICH8R，这样的强悍组合可以为Core 2 Quad、Core 2 Duo、PentiumD、Pentium4及CeleronD等全系列LGA775接口处理器提供支持。为了能够将处理器性能发挥到最高，华硕P5B-E Plus能够支持高性能双通道DDRII800内存。且最大容量能够支持到8GB。完全满足Microsoft Vista系统及《切尔诺贝利阴云》游戏的需要。



随着人们对于数据方面要求的提高，主板在磁盘功能及性能方面也需要有所进步，华硕P5B-E Plus拥有7×SATAⅡ磁盘接口，并能够提供RAID0/1/5/10等方式对系统数据的存取速度及安全性提供帮助。千兆网卡、7.1声道HAD高品质音频及IEEE1394的应用更是让华硕P5B-E Plus在家庭应用的各个方面达到极致。

在易用性方面，华硕P5B-E Plus也表现不俗。AI Gear让系统更加安静同时也增加了系统使用寿命；AI Nap让系统能耗更低；Stack Cool 2也能够有效保证系统稳定降低处理器附近温度；Q-Fan 2可以智能控制风扇；AI NOS、Precision Tweaker与C.P.R.（CPU参数恢复）超频防护功能则为系统在安全与性能之间提供了最好的选择；Q-Connector、O.C.Profile、CrashFree BIOS 3与EZ Flash 2则让用户对华硕P5B-E Plus的操作更加简便；MyLogo2可以让你的系统更个性化；多国语言BIOS更是让这款主板的适应性站在了一个非常高的程度上……功能实在是太多太多，但或许对于用户来说，最吸引人的还是最后一点，那便是华硕P5B-E Plus采用了100%的固态电容，从此让爆浆等不安全因素彻底离你而去。



基准应用平台已经搭建，为了能够玩好《切尔诺贝利阴云》，我们还需要一款出色的显卡，而华硕EN7900GS/2DHT/256M则是最佳之选。这款华硕EN7900GS/2DHT/256M采用了NVIDIA公司的GeForce 7900GS显示核心，拥有高达20条像素渲染处理管线，而顶点着色单元也高达7个，其核心渲染引擎CineFX 4.0具有惊人的运行效率，而《切尔诺贝利阴云》则正是为这个出色的硬件架构做足了优化措施。

最终搭配拥有良好设计的华硕机箱、足功率电源及目前最高级别的华硕DRW-1814BLT刻录机，这样一套系统将性能、稳定、易用全部涵盖其中，尤其是通过稳定华硕P5B-E Plus主板平台、华硕EN7900GS/2DHT/256M与华硕PW191搭建的娱乐平台中心，更是能够带给大家无以伦比的视觉享受。想要体验《切尔诺贝利阴云》的极致画面？华硕产品不会令你失望。P



轻灵小巧

来自PNY的魅力U盘

在群芳斗艳的数码科技领域中，来自巴黎和纽约的时尚新宠——PNY威盘脱颖而出。凭借3克的重量、小巧的体积、2GB的容量以及支持ReadyBoost功能等特色，使得PNY威盘迅速走俏礼品市场。

在科技正向“高、精、尖”飞速发展的今天，数码科技产品独占鳌头。随着“小巧、个性”逐渐成为时尚的代言，精致袖珍的手机、U盘、MP4、数码相机等数码产品成为时尚流行的趋势。这就使得当前世界上最“轻”的U盘——PNY威盘仅仅3克的重量，成为众人瞩目的焦点。如此小巧的体积，却能承载1G～2G的超大容量，可见PNY工艺的精湛。选择这样一款数码宝贝送给朋友，可谓送礼送“轻巧”，情谊送“深厚”。

PNY威盘不只“轻”在重量上，还“轻”在它的功能上。1G～2G的超大容量能“轻”而易举存储大量高品质视频、音频文件和高清晰图片，并且2G威盘还能够“轻”松自如与Vista操作系统相容，实现Vista ReadyBoost功能。我们知道，在Windows操作系统中，当内存容量有限时，操作系统通常会在磁盘中虚拟一个内存空间，用于存储物理内存中的活动数据。然在Vista操作系统中，通过ReadyBoost，2G威盘能够辅助内存的存取，来作为保存常用程序的预存区（虚拟内存），以减少对硬盘的访问次数，进而提升计算机的运算效能。该功能的研发，为2G威盘注入了长久的生命力，给将来购买Vista操作系统的用户做好了前期准备，不必担心威盘功能落伍的问题。

当然，作为时尚宠儿的威盘，它亮丽的外观也绝不会让你失望。来自浪漫巴黎的炫晶蓝（外壳）与时尚纽约的炫酷白（Attaché字样）完美结合，尽显高贵典雅的品味风尚。正面的样子，绝对让人误认为是一款项链吊坠，然而背面的几段金属线，又给吊坠的柔美增添了几分质感。背面的金手指，取代了以往大头的USB作接口，使用起来更加便捷。Attaché是法文“公文包”的意思，但这个“公文包”的携带方式，可是无所不能。一端的悬挂孔，任由你穿插悬挂。把它穿在手链上、挂在手机上，小巧靓丽的外表让朋友、爱人和亲人之间的珍贵记忆可以随身携带。

然而任何优秀的产品，都必须拥有过硬的质量作保障。PNY威盘在耐磨度方面，经过了插拔9000次的试验，证实了其使用寿命优于业界标准。同时，PNY精湛的半导体封装技术，更是优化了威盘的防水与防尘等性能。

用威盘把幸福、思念和回忆压缩成3克，把2G的浓浓情谊送给亲朋好友，让友情与爱情一生一世。当雪花在空中旋舞，鞭炮与锣鼓齐鸣，把祝福轻轻地送给朋友，让威盘带去你深深的情谊。

关于PNY：

PNY中文名翻译为美国必恩威，是欧美知名的国际性电子科技产品制造商和零售商，以生产计算机内存、快速闪存、USB闪存盘、数码娱乐产品、消费类显示卡、专业工作站图形卡及多声道多媒体个人影院等计算机周边电子科技产品为主，和各国际大厂成为全球性的合作伙伴。公司总部设在美国新泽西州的Parslppany，在北美、欧洲和亚洲均设有生产基地，并形成生产、销售的网状链接，为其国际化的发展战略奠定了基础。

PNY的成长历经风雨，公司于1985年在美国纽约成立，1988年PNY一举成为国际化大公司；1991年公司总部迁至美国新泽西州的Moonachie，并建立了内存生产线；1994年通过ISO9001认证，并在法国Bordeaux建立了制造工厂，1995年在美国加利福尼亚Santa Clara建立工厂；1997年开始生产除内存以外的其他电脑周边产品，将总部正式定于美国新泽西州的Parslppany；1998年美国加利福尼亚Santa Clara工厂增强了库存管理系统，使得在物流及库存管理上更加及时合快捷；2001年PNY全面扩展了产品线，包括内存、各类图形显示卡和其他的电脑周边产品；2002年进入NVIDIA专业高级图形显示卡市场；2003年PNY建立了更好的物流系统，以提升效率；2004年扩大了新的消费类产品线（包括Vibe系列MP3、Attache系列优盘），同时业接收定制合同等新业务，在北美地区获得了成功。从2005年开始，PNY加大投入，着力开拓市场，特别是蕴藏巨大消费潜力的亚洲市场。

自2006年4月份进军中国市场以来，仅仅不到一年的时间便获得了显著成就。目前PNY已经在全国各省、自治区共68个城市建立了网点，发展渠道商300多家并建立完善的渠道布局。截至2006年底，PNY闪存出货总量高达2500k，并在北京、西安、武汉、深圳等地完成了15家形象店的建设。各地形象店设计了统一的标识和服务规范，能够为消费者提供全天候的标准服务。

随着科技的飞速发展，PNY凭借其高科技的专业精神在高品质计算机和数码存储产品领域赢得了极好的声誉，更在其发家地美国的IC及数码产品市场上享有盛名，市场占有率持续名列前三甲。

公司官方网站：www.pny.com.cn
技术服务热线：8008309243



透支未来视觉享受DX10显卡未雨绸缪
——影驰8800GTS游戏盒子通吃顶级游戏

一款高端显卡的价格进入千元这个主流价位，不是价格大战的驱使，就是它的换代产品已蓄势待发。随着次世代主机全面更新所引发的游戏开发水准上升，PC家用领域的娱乐体验，也开始期盼一个高视觉享受时代的到来。在7900系列已迈入千元门槛后，8800 GTS成为新一轮的高端性价比之王。作为享受游戏的PC玩家，你是否会关系ATI与NVIDIA的行业拼杀？是否会关心某款显卡又比竞争对手在3Dmark上多跑了几分？显然不是，我们要的唯有那种将挚爱游戏发挥到淋漓尽致的感觉！如今，这种感觉在“影驰Geforce 8800 GTS 320MB游戏盒子”（以下简称影驰8800 GTS游戏盒子）的力挺下得到了完美诠释。

如今市场上Geforce 8800 GTS同等规格的显卡基本都采用公版设计，这为玩家选购省了不少力气，只要权衡性价比和游戏表现自会有所取舍。在性能方面，影驰8800GTS游戏盒子搭配10颗1.1ns三星DDR3显存，320MB/320bit显存规格虽然较8800 GTX有一定差距，但在实际的《战地2142》征服模式评测中，即使深处炮火密集的前沿阵地，场景、队友、机甲仍流畅地一一呈现，丝毫没有令人不爽的滞涩，而且显存的削减还使成本大幅下降，价格更易于玩家接受。

此次影驰8800 GTS游戏盒子能在游戏应用和客观数据方面的领先，完全得益于G80核心，作为第一批支持DX10的显卡，自然在设计工艺和构架处理上会有更为严苛的要求。尽管现在我们还只能通过捆绑Vista的演示DEMO欣赏DX10的技术特性，但从已知的资料看，DX10带给PC玩家最大的福音就是缩小了ATI和NVIDIA在开发标准应用上的差距，致使不同品牌不同型号的显卡在精确运算上依照严格的统一标准进行，这样一方面保证了驱动的兼容性和稳定性，另一方面令显示的运行效能大幅提高。同时，DX10技术下的应用演算可更好利用GPU、解放CPU，这也就意味着在未来一款高端显卡对整机在图形处理方面有巨大的带动作用。

自从NVIDIA开放G80超频限制之后，很多品牌的显卡在频率上都有些许提高，影驰8800 GTS游戏盒子也在此列。由于G80架构特殊，大多数超频软件仅能提高TMU/ROP和显存频率，但正如影驰7900所标榜的“超频显卡”一样，本卡也有很好的超频潜力。通过简单设置后，显存可轻松达到1800MHz，如需对核心进行超频，就要使用随影驰8800 GTS游戏盒子附送的调速器提高风扇转速了，夏天将至，有了这个贴心装置能有效避免因显卡过热造成的系统不稳定等问题发生了。P



DDR3引领未来
——WINTEC（美商威特）为Intel新芯片组提供DDR3支持

由于具备高频率、高性能、低成本、低功耗等诸多优势，DDR2内存已经顺利取代了DDR内存，成为了当前的市场主流。不过IT技术的发展是没有止境的，继DDR2之后，频率更高、性能更强、功耗更低的DDR3内存又将呼之欲出！

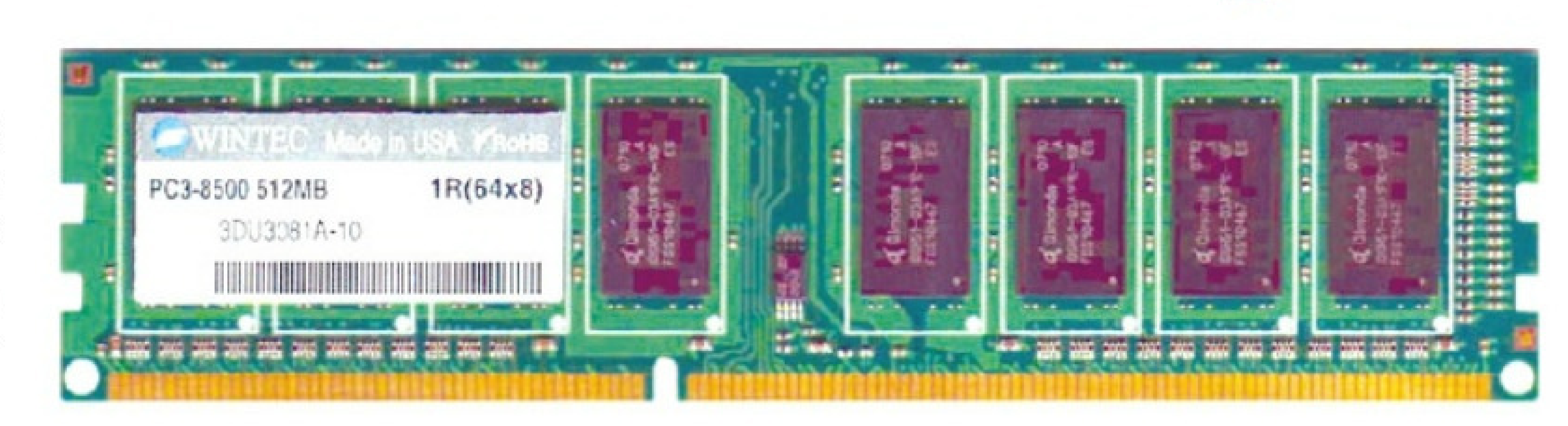
2007年4月17日至18日，2007年春季英特尔技术峰会论坛（简称IDF2007）已在北京召开。WINTEC会上（美商威特）展出DDR3内存样品。这些具备512MB和1GB等不同容量的DDR3-1066内存模组，可以适用于Intel专门为桌面台式机开发的最新芯片组系列。

作为全球知名的内存制造商、供应商和经销商，WINTEC（美商威特）能够直接与英特尔携手测试和验证内存，从而使产品的稳定性和可靠性都大大提升。而随着硬件和软件支持的需要，以及系统对高数据带宽的需求不断增加，现在的高端PC对DDR3内存的需求也变得更加迫切。对于英特尔宣布在最新的芯片组产品中增加对DDR3内存的支持，WINTEC（美商威特）表示非常欢迎，并且非常期待能够为新的平台提供内存解决方案。

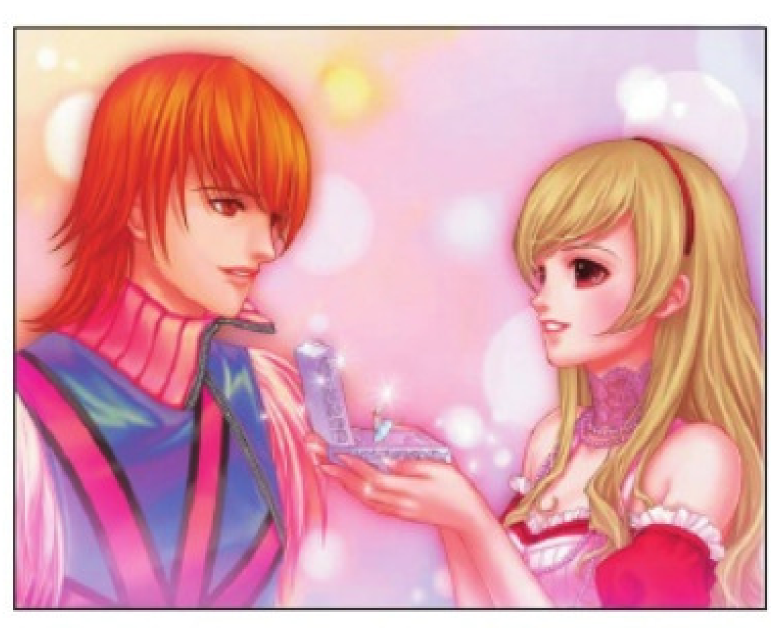
与我们所熟知的DDR2内存相比，DDR3内存的功耗更低，90nm的先进制造工艺让其功耗降低了40%之多，工作电压也由DDR2的1.8v降到了1.5v，对散热环境的要求也更低，有利于延长笔记本电脑的电池寿命。除此以外，DDR3内存在多媒体应用中的表现也更加出色。正因为如此，除了Intel在最新的芯片组产品中提供了对DDR3内存的支持外，AMD也即将在未来的处理器中增加对DDR3内存的支持。由此我们可以看到，在不久的未来，DDR3取代DDR2也将是大势所趋。

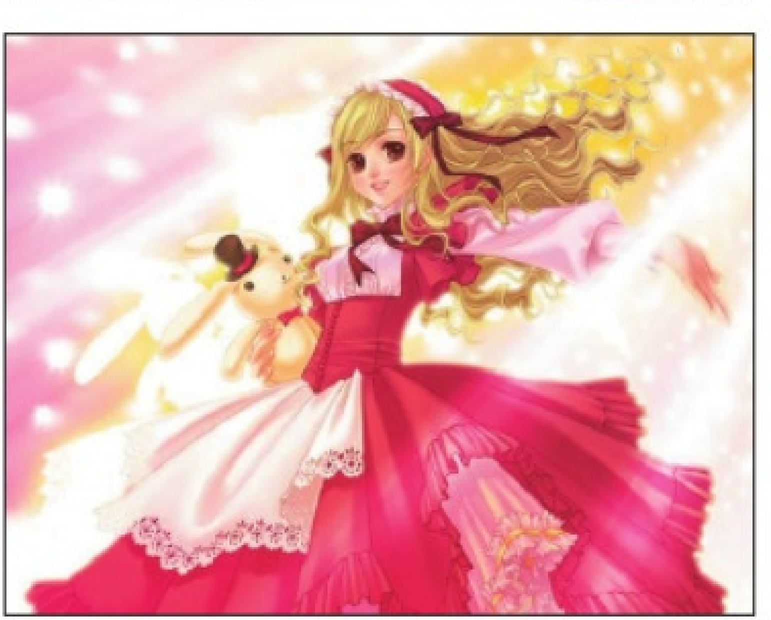
作为来自美国的著名内存品牌，以及业界知名的“服务器内存专家”，WINTEC（美商威特）拥有出色的技术和制造实力，其内存产品也以优秀的做工、出色的品质、超强的稳定性和良好的兼容性深受用户好评。此次WINTEC（美商威特）率先推出DDR3内存引领未来，更是再一次证明了自己在内存领域的雄厚实力。

不论您是最终用户还是渠道商，如你对WINTEC（美商威特）的产品感兴趣，请按以下方式直接与就近WINTEC区域代表处联系或登录：www.wintecind.com P



《明星志愿3资料设定集》零缺点女生新名纱雪达成攻略





曾经经历过单机游戏辉煌岁月的朋友会深有感慨，总有些乐趣是网络游戏所无法取代，单机游戏市场的萎缩，产品数量的锐减更使这种交杂着百般滋味的乐趣显得弥足珍贵。经营养成类的《明星志愿》系列就是我们无法在网络上找到替代品的代表之一，而最近发布的《明星志愿3资料设定集》也很好地维持了其一贯水准。它综合了繁体版《星光圆舞曲》和《银色幻想曲》的全部内容，而新增6位男女主角的故事和情感经历相信够大家回味相当长的一段时间了。

每个人都有自己的审美标准，所选的当家小生小旦也会有所不同，但新名纱雪绝对是个例外，几乎每个见过她的玩家都为她出水芙蓉般的外貌和气质所折服，纵使在资金匮乏的第一年签下她难如登天，纵使在那个可恶律师的唆使下她的续约金可能会是天文数字，仍然会有男玩家不能抵御将这个漂亮宝贝揽入旗下的诱惑。她的魅力甚至扩展到了游戏之外，已经有CosPlay爱好者在淘宝上以250元的价格接受纱雪日常装的定做，超过资料片光盘定价的5倍了。

在继续纱雪攻略之前，首先要提醒一点，她的剧情难度已经被公认是冠绝整个游戏，要想达成完美剧情，你得付出更多的努力、把其他惹人怜惜的主角当作工具乃至牺牲品，其间不得不接受某些心痛……除此之外，她的经历和心路也会让你在怜爱和充当醋坛子之间徘徊。

难点一：签入

第一年1月前，前往商店街邂逅新名纱雪，2月前往电视台再次邂逅，3月和4月会出现这位混血美女在日本出道和受到高度重视的新闻，然后在5月前前往训练中心，有邀请纱雪加入的选项，选择A才有机会触发后边的剧情。

在邀请剧情一周后，第一年年底之前，当公司知名度超过500且排名第一，资金在300万以上时，纱雪的律师现身公司才可以签入她。流程看起来很简单，可在游戏早期，艺人赚钱能力很有限，要付其他角色的签约金，又要帮老爸买药续命，还要花上几百万买鱼缸增加公司知名度，困难可想而知。如果愿意等，可以尽快完成蛮羊剧情拿到3000万，但那已经是12月以后的事情了。利用其他艺人的特性赚够这笔钱虽然有些卑鄙，但却能提早几个月顺利签约。

首先，刚开始电话与门铃同时响起时躲到桌子下，可签入萧依莉，走完依莉死前所有好感剧情，依莉最晚在5月一定会病逝。依莉死后，周先生会来要她的日记本，给他，出版便可以拿到120万的稿费。说起来，萧美人也是三代中人气很旺的角色，这样做起来很是有些于心不安。

签入陈奕夫，他会推荐苏嫚君加入，当苏嫚君能力值达到演技300，口才、动感200以上，永振电视会因郝友干投资而来邀约电视剧，签约金加片酬大概有400万。

签桑禾蓓，她能力值相对较高，容易接到电视剧的配角通告，同时知名度高，很有机会被邀去参加《大富翁BaBaBa》，赢奖金100万。

前期重点打工舞群，工资最高，初级2000元/天，用不了几次达到资深就是4000元/天，为了省钱，除非为了拉属性接通告，否则就不要去训练。到了7月，钱和知名度应该都够了，纱雪的律师来访，顺利签入。纱雪果然是完美的，初始值除了才智和口才其它数据都上了500，可以直接接电影主角或者四星唱片的通告。

难点二：续约

在“明3”中，所有的大牌都是人为造出来的，唯有纱雪的大牌是天生的，从签约金和续约金上就可见一斑，第一年签入，签约金120万（其他艺人10～50万），如果你一心追求事业上的成功而不修缮与她的关系，第二年她会以500～1000万的续约金给你提个醒，如果你仍无悔改之意，那第三年续约金的数额只会是以亿为单位了，最多的时候会超过5亿，很多人都是在这个时候不得不选择放弃她。所以，要低价续约，应该尽量做到几点：完成合约中她的所有目标、多跟随多探班、合约结束前一两个月再续约。

纱雪第一次的两个目标是：1、得到重要奖项；2、成为国际巨星。第二次续约的目标是：1、成为国际巨星；2、参演重要国际作品，同时拒绝暴力与色情角色。这些都做到，而且好感度不低的话，两次续约金的总额会在500万左右，虽然相比其他艺人还是很高，但想想她接大宇宙的戏或者京文唱片时酬劳是别人的两倍，这个价还是很超值的。

将整个资料片玩通好几遍之后，不得不承认，大宇在弘扬中华文化方面做得确实很出色，即使在“明3”这个很现代很西方的游戏里，我们也能看到最重要的情人节约会是在牛郎织女相会的七夕，父亲节会是在8月8日（“爸爸”的谐音），而不是6月的第一个周日。能依旧坚持在单机市场的厂商已经不多，让我们祝大宇一路顺风。P





改朝换代——NVIDIA GeForce 8600/8500系列主流DX10显卡

■晶合实验室 电子土豆

厂商：讯景（XFX）/七彩虹　上市状态：已上市
咨询电话：0755-88837668（讯景）　售价：见正文
0755-82031199（七彩虹）
附件：辅助电源线、各种连接线/转接头、驱动光盘、附赠软件等
推荐：喜欢尝新的中端3D游戏玩家

早在2006年11月7日，NVIDIA就推出了首款支持DirectX 10的显示芯片——G80，其对应的GeForce 8800 GTX/GTS显卡采用统一渲染架构、几何渲染器等全新设计，令人耳目一新。而随着2007年初Windows Vista最终浮出水面，DirectX 10 API终于也被整合进Windows系统。尽管GeForce 8800 GTX/GTS拥有目前桌面显卡中最强劲的3D性能（参见本刊2006年第23期《DirectX 10大幕开启——XFX GeForce 8800 GTX/GTS显卡》），但作为高端乃至顶级产品，其高高在上的价位让大多数普通用户难以在第一时间体验到DirectX 10的魅力。



DirectX 10游戏Crysis（孤岛危机）的画面

按照NVIDIA近年来更新产品线的习惯，在新一代顶极显示核心推出之后，接着就会在其基础上进行“简化”，开发出更多衍生的中高端乃至大众化产品。于是，在半年后的2007年4月17日，我们看到NVIDIA发布了代号G84/G86的显示核心，对应显卡产品为GeForce 8600/8500/8400/8300系列。其中，GeForce 8600 GTS、8600 GT和8500 GT是面向零售市场的中高端显卡，而GeForce 8400 GS/8300 GS的规格更低，主要针对OEM市场。这些产品均在硬件上支持DirectX 10。

一、G86/G84系列显示核心的规格

NVIDIA部分中高端显示核心规格一览表

显卡/规格	GeForce 7900 GS	GeForce 7600 GT	GeForce 8600 GTS	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT	GeForce 8400 GS	GeForce 8300 GS	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
显示核心代号	G71	G73	G84	G84	G86	G86	G86	G80	G80
制造工艺	80或90nm	90nm	80nm	80nm	80nm	80nm	80nm	90nm	90nm
晶体管数（百万）	278	177	289	289	210	210	210	681	681
渲染核心频率	450MHz	550MHz	675MHz	540MHz	450MHz	450MHz	450MHz	575MHz	500MHz
流处理器或像素单元数量*	12	20	32	32	16	16	8	128	96
光栅化管线数量（ROP）	/	/	8	8	8	4	4	24	20
显存频率/DDR等效	660/1320MHz	700/1400MHz	1000/2000MHz	700/1400MHz	400/800MHz	400/800MHz	400/800MHz	900/1800MHz	800/1600MHz
显存类型	256b DDR3	128b DDR3	128b DDR3	128b DDR3	128b DDR2	64b	64b	384b DDR3	320b DDR3
显存带宽	42.2GB/s	22.4GB/s	32GB/s	22.4GB/s	12.8GB/s	6.4GB/s	6.4GB/s	86.4GB/s	64GB/s
显存容量	256MB	256MB	256MB	256MB	256/512MB	128/256MB	128/256MB	768MB	640/320MB
显卡接口	PCI-E X16	PCI-E X16/AGP 8×	PCI-E X16/AGP 8×	PCI-E X16/AGP 8×	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16

注：由于GeForce 8系列采用新的统一渲染架构，不再像GeForce 7及以前的GPU那样用像素单元标注，而改用流处理器概念。表格中显卡核心/显存频率及显存容量为NVIDIA公版参考规格，显卡制造商的具体产品会有更多规格细分。

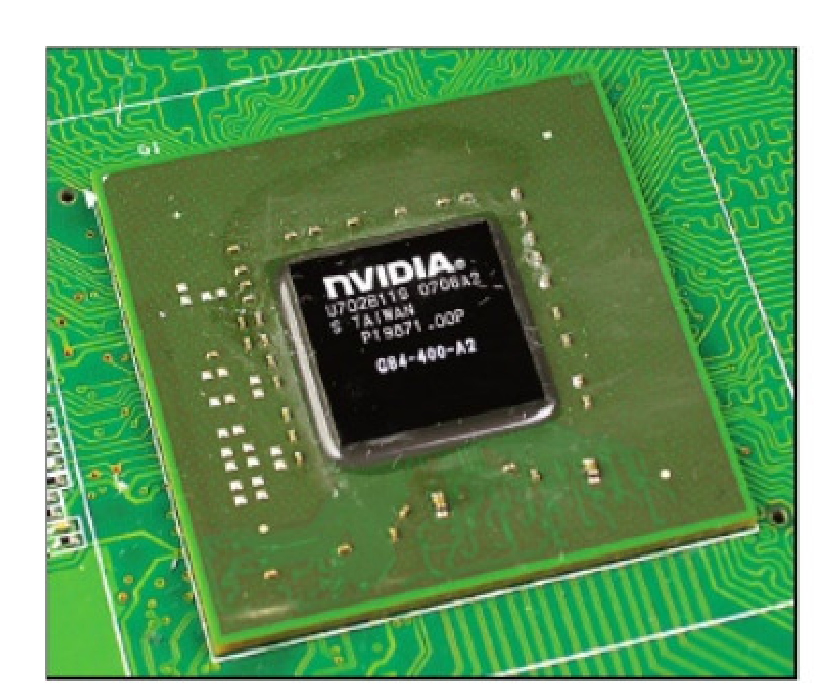
作为面向主流市场的产品，G84/G86系列在保留G80主要技术特性的前提下，对显示核心进行了很多简化，并降低了显卡设计和用料的复杂度，以减少功耗和成本。我们曾在相关评测中介绍过，G80核心中没有我们过去熟悉的顶点渲染器（VS）和像素渲染器（PS），取而代之的是流处理器（Stream Processor，可执行原本顶点、像素及新的几何渲染器功能），最高端的GeForce 8800 GTX中有8组共128个流处理器单元（每组还有8个纹理单元），显存位宽为384b；GeForce 8800 GTS中集成了6组共96个流处理器单元，同时显存位宽也降到320b。而在G84中，流处理器单元

被削减为2组32个，G86更是只有16个流处理器，它们的显存位宽也都降到128b。从前面的规格表中我们可以看到，G84（GeForce 8600）的晶体管数目为2.89亿，而G86（GeForce 8500）则减少到2.1亿，不到G80（GeForce 8800）的1/3。同时，G86/G84还采用了更先进的80nm制造工艺，功耗将大为降低。



NVIDIA近期中端产品线布局

二、GeForce 8600/8500系列显卡的特点



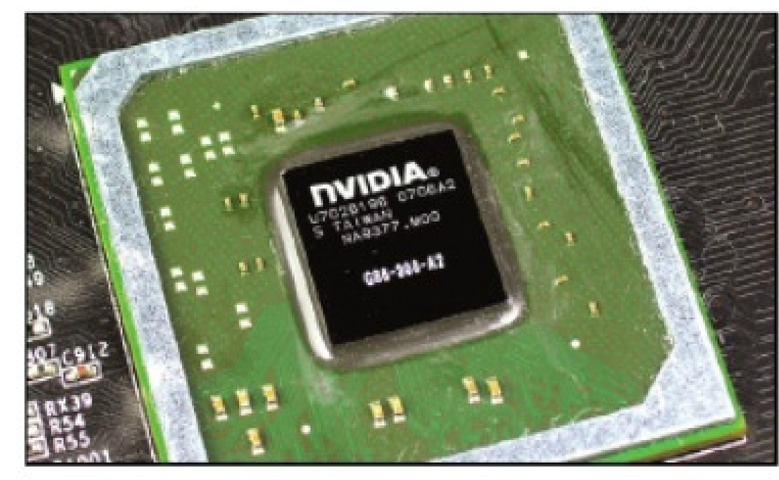
← GeForce 8600 GTS

GeForce 8600 GTS是G86/G84系列中最高端的显卡型号，它采用G84-400显示核心，集成2.89亿个晶体管，80nm制造工艺，32个流处理器单元，支持DirectX 10和Shader Model 4.0（SM4.0），并支持NVIDIA SLI和PureVideo技术。NVIDIA公版默认的核心频率为675MHz，搭配1000MHz 256MB GDDR3显存，显存位宽128b。显卡支持双DVI、VGA、SDTV、HDTV等输出，并支持模拟视频输入，但不支持原生HDMI。公版采用8层PCB板，需要外接PCI-E辅助电源，最大功耗约71W。NVIDIA官方给出的参考价位为199～229美元。

GeForce 8600 GT →

GeForce 8600 GT可看作是8600 GTS的低频版，核心代号为G84-300，核心频率540MHz，搭配700MHz 128MB或256MB GDDR3显存，显存位宽128b，输出规格与8600 GTS一致。它采用6层PCB板，不需要外接PCI-E辅助电源，最大功耗约43W。NVIDIA官方参考价为149～159美元。





← GeForce 8500 GT

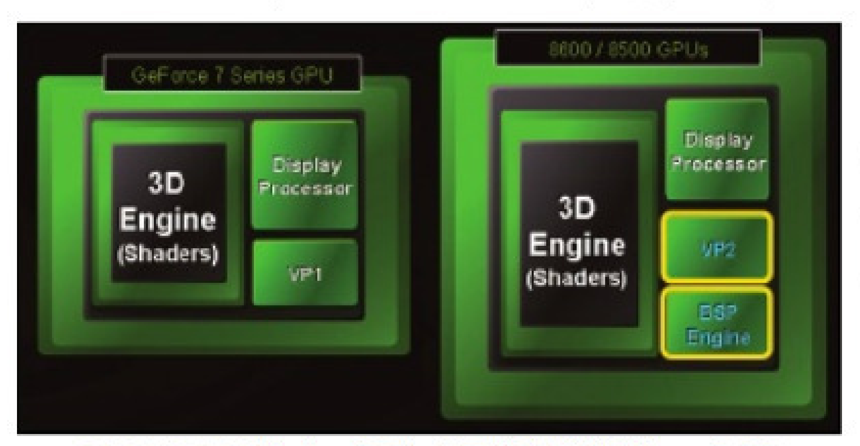
作为更简化的型号，GeForce 8500 GT显卡采用G86-300显示核心，拥有16个流处理器单元，同样提供对最新的DirectX 10和Shader Model 4.0的支持，并支持SLI和PureVideo技术。其默认核心频率450MHz，显存为800MHz GDDR2，容量256MB，显卡也不需要外接PCI-E辅助电源。NVIDIA官方参考价为89～129美元。在特效支持方面，由于采用全新构架，GeForce 8500/8600均可实现HDR+AA，并会保持较高的执行效率。

此外，更低端的GeForce 8400 GS和8300 GS在规格方面更加简化，显存缩至64b，8300 GS的流处理器单元甚至只有8个；它们主要面向OEM市场，NVIDIA方面介绍说目前没有将其推向零售市场的打算。想必到今年暑期，我们将能在品牌整机中见到许多采用GeForce 8400 GS和8300 GS显卡的产品，对DirectX 10的硬件支持应该会是厂商宣传的卖点之一。

三、新的视频解码器和Pure Video HD技术

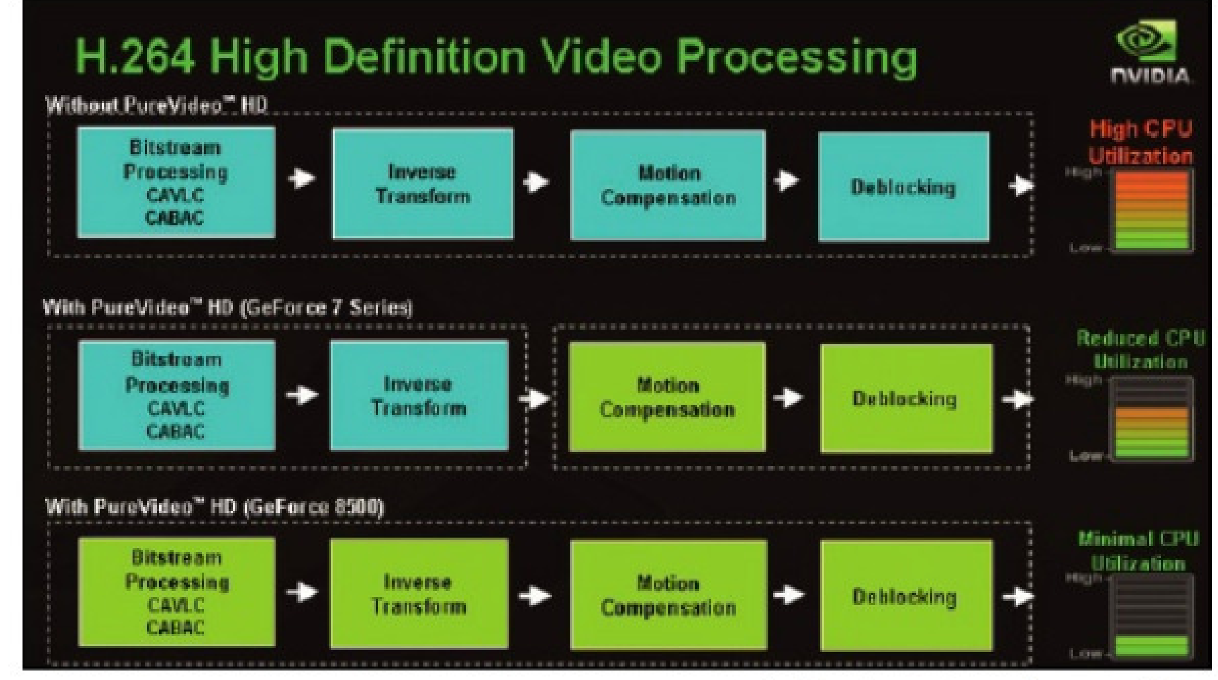
GeForce 8600/8500系列显卡的一大特色在于支持新一代Pure Video HD技术，可播放1080p分辨率的MPEG-2（最早在DVD采用的编码）和WMV HD（VC-1）高清视频，并支持H.264视频硬件解码加速（NVIDIA的工程师认为MPEG-2和WMV HD视频解码对CPU的要求相对不高，所以只延续了以前的相关设计）。

NVIDIA从GeForce 6600系列开始在GPU中加入了视频处理模块（Video Processor，VP），承担了一部分本由CPU处理的视频解码任务，主要是视频处理后期的Motion Compensation（运动补偿）和Deblocking（去方块滤波），并称之为PureVideo技术。GeForce 7系列和GeForce 8800也延续了这一设计，PureVideo HD增加了HDCP支持。



8600/8500核心采用新VP模块并增加了BSP Engine

而相对于之前的产品，GeForce 8600/8500系列显卡支持的新Pure Video HD在CPU占用率方面取得了长足进步。从这张H.264视频解码流程示意图中我们可看到，G84/G86显示核心采用新的VP模块设计，并加入BSP Engine（数据流处理引擎）。这个BSP引擎可处



GeForce 8500与GeForce 7系列解码H.264视频的对比，绿色部分运算为GPU承担

理CAVLC（前后自适应可变长度编码，H.264的默认模式）/CABAC（更强的压缩方式，压缩率更高但解码更困难）解码及Inverse Transform（反转变换），再加上VP模块对运动补偿和去方块滤波的处理能力，G84/G86显示核心可全程接手对H.264格式高清视频的解码过程，因而能与主流CPU配合，保证这类视频的流畅播放。据NVIDIA工程师介绍，该功能需要播放软件的支持，目前WinDVD的最新测试版已能在Windows Vista下支持G84/G86的H.264解码功能，相信以后会得到更多播放软件的支持。

据NVIDIA提供的资料，GeForce 8600/8500显卡可在采用Pentium4 521级别处理器的平台上，将播放H.264高清视频时的CPU占用率降到20%左右。鉴于许多以蓝光格式发售的高清电影光盘都采用H.264编码，因此这对于蓝光电影爱好者来说是一个好消息。遗憾的是，之前推出的更高端的GeForce 8800 GTX/GTS系列显卡并不支持新的H.264硬解码功能，好在能买得起这类顶级显卡的用户，应该都会拥有很强劲的处理器平台。

四、GeForce 8600/8500测试样卡介绍


讯景8600 GT显卡的包装

我们在NVIDIA发布G84/G86前夕就拿到了讯景（XFX）和七彩虹提供的样卡，包括讯景的1款GeForce 8600 GTS、2款GeForce 8600 GT和1款GeForce 8500 GT，及七彩虹的1款GeForce 8600 GT。

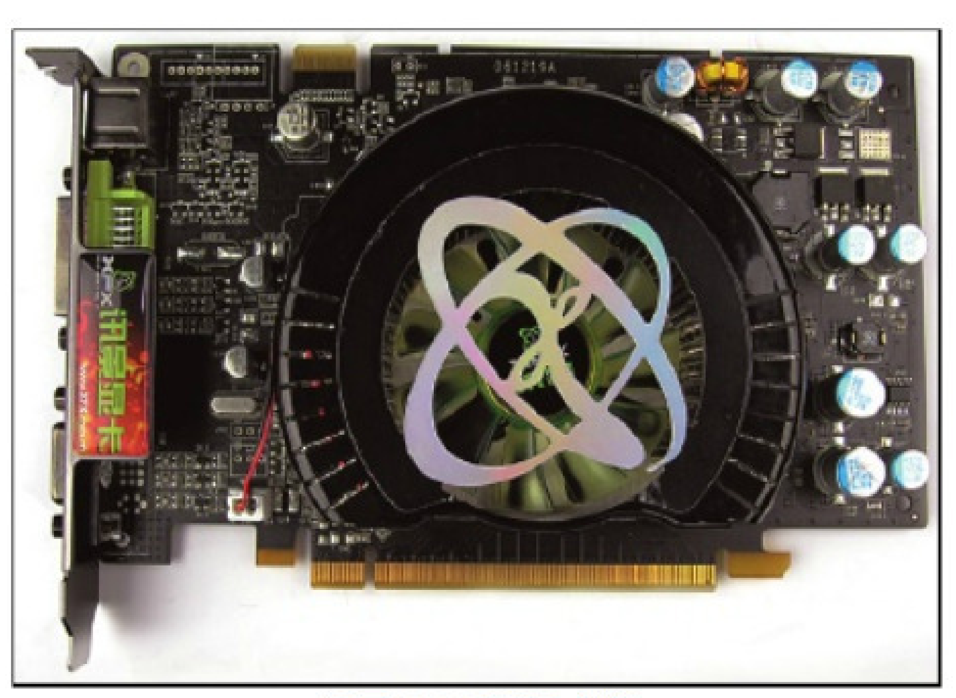
讯景送测的GeForce 8600 GTS完美版代号为PV-T84G-UDD，采用NVIDIA公版设计，8层绿色PCB板，显卡上有4针PCI-E辅助电源接口。板载4颗三星1.1ns GDDR3显存颗粒，位宽128b，实测其默认核心/显存频率为725/2250MHz（测试样卡，正式零售版为730/2260MHz），明显高于公版675/2000MHz的设定。显卡采用NVIDIA公版样卡常用的侧面出风的风罩散热器，供电电路和散热器的复杂程度与GeForce 8800系列相比完全不在一个级别，因此成本应能得到很好控制。散热器采用温控风扇，开机噪声较大，但在Windows桌面下安装完驱动程序后，风扇转速和噪声立刻下降到较低的程度。在无机箱开放环境下（室温约20℃）长时间执行3D测试后，散热片温度也并不算很高，对一款新的中端显卡来说，这是一个很好的开始。8600 GTS完美版提供了双DVI+TV输出，参考售价为1899元。

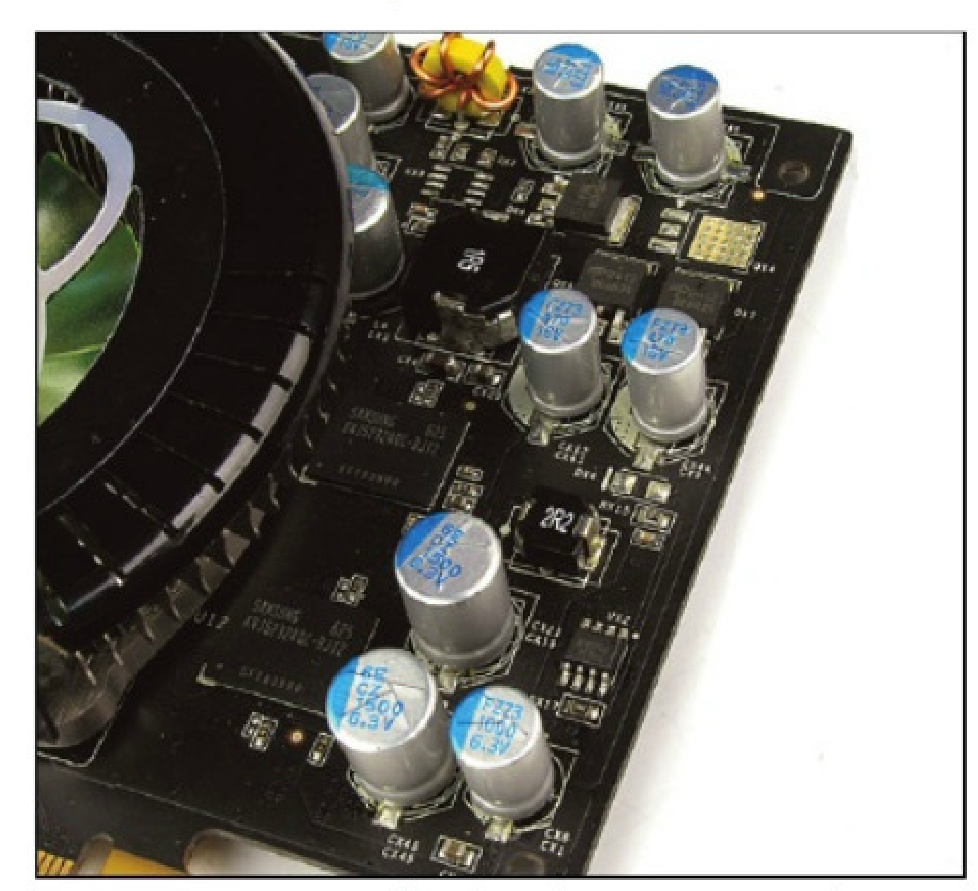

讯景GeForce 8600 GTS完美版


8600 GTS完美版的供电电路和PCI-E辅助电源接口

讯景的两款GeForce 8600 GT显卡分别命名为8600GT火星版和黑金版，内部代号PV-T84J-UDQ和PV-T84J-UAD，均为黑色PCB。8600 GT黑金版的散热器采用环形放射状鳍片，板载三星1.2ns GDDR3显存，总容量256MB，位宽128b，默认核心/显存频率为650/1800MHz，它提供DVI+D-Sub+TV输出，参考售价1499元。而8600 GT火星版则采用类似于8600 GTS的风罩侧出风散热器，板载奇梦达（Qimonda，即原英飞凌的内存部门）1.4ns GDDR3显存，总容量256MB，位宽128b，默认核心/显存频率为600/1600MHz（测试样卡，讯景表示正式零售版为675/2000MHz，这样显存规格应有提高），提供双DVI+TV输出，参考售价1599元。两款讯景8600 GT样卡的频率也远高于NV公版标准的540/1400MHz，可以预见其性能会比公版有较大提升。

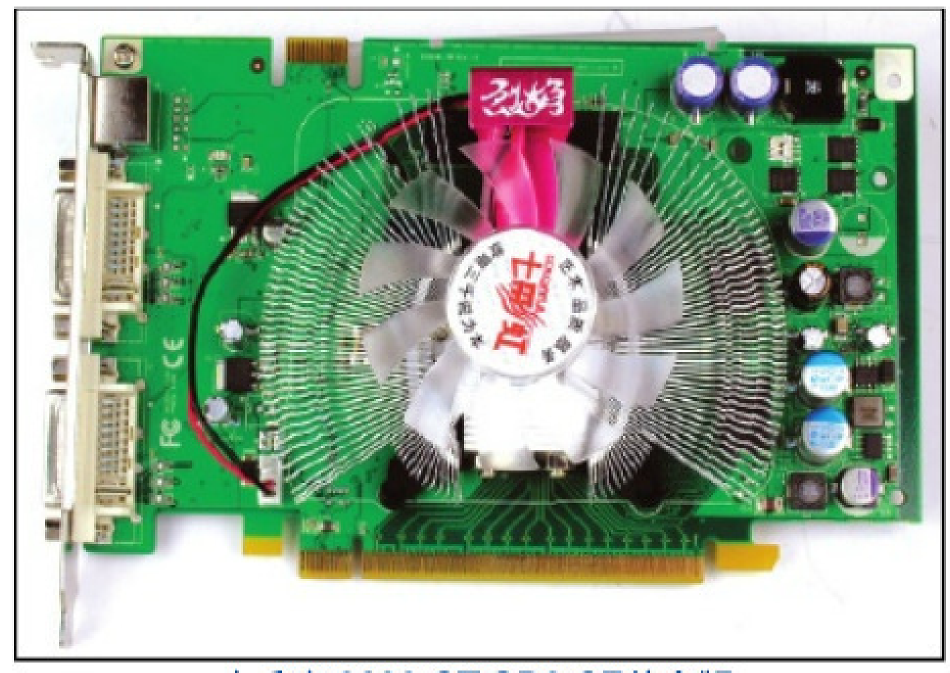

讯景8600GT火星版


讯景8600GT黑金版


8600GT黑金版的供电设计与三星1.2ns显存

七彩虹的逸彩8600 GT-GD3 CF黄金版则采用6层绿色PCB，使用七彩虹特色的烈焰散热器，带有众多放射状鳍片。它板载4颗三星1.4ns GDDR3显存颗粒，组成256MB/128b规格，默认核心/显存频率为540/1400MHz，与公版规格完全一致。这款显卡符合RoHS环保标准，参考价为1099元，略低于NVIDIA 149

美元（约合人民币1153元）的官方参考价。



七彩虹8600 GT-GD3 CF黄金版

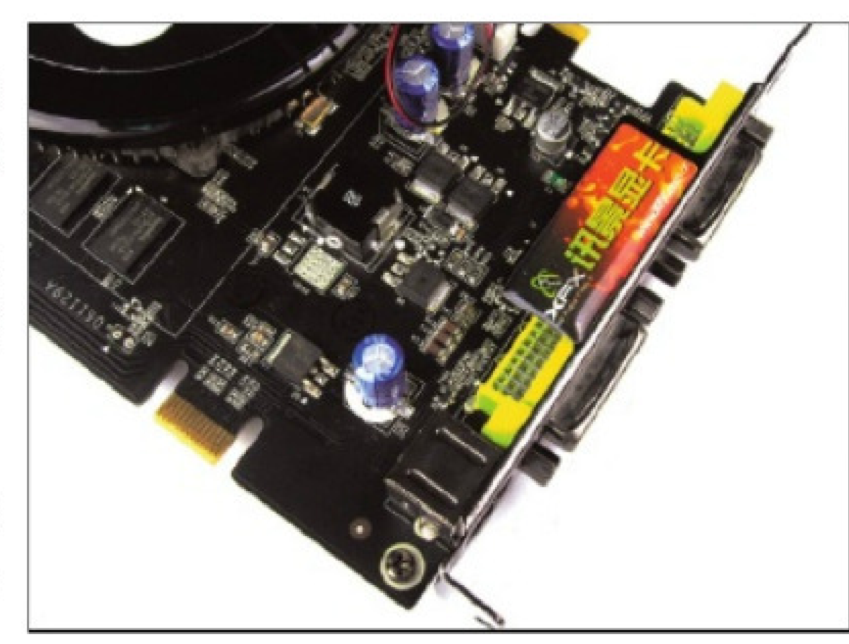
样卡中最低端的一款是讯景GeForce 8500 GT，内部代号T86J-NAD，采用黑色PCB，板型设计和供电电路相比8600 GT更加简单，散热器则与8600 GT黑金版相同。显卡采用8颗2.5ns的海力士（Hynix）显存颗粒，总容量256MB，位宽128b，默认核心/显存频率为555/900MHz。这个规格也高于NV公版标准，而据讯景介绍说，他们还将推出代号T86J-NAD的8500 GT小牛版，默认核心/显存频率高达575/1800MHz，性能值得期待。T86J-NAD样卡提供了双DVI+TV输出，参考售价749元。

所有GeForce 8600和8500样卡都提供了供SLI连接的金手指，可通过NVIDIA的SLI技术实现双显卡加速功能。

五、测试平台与设置

我们的测试平台采用Intel Core2 Extreme X6800双核处理器（2.93GHz，4MB L2 Cache）、华硕Commando主板（Intel P965芯片组）、迈拓MaXLineⅢ硬盘（250GB、7200r/min、16MB缓存）、PQI DDR2 1066内存1GB×2（BIOS中设为DDR2 800，By SPD）。操作系统为英文Windows


讯景GeForce 8500 GT



8500 GT的供电设计简化了许多

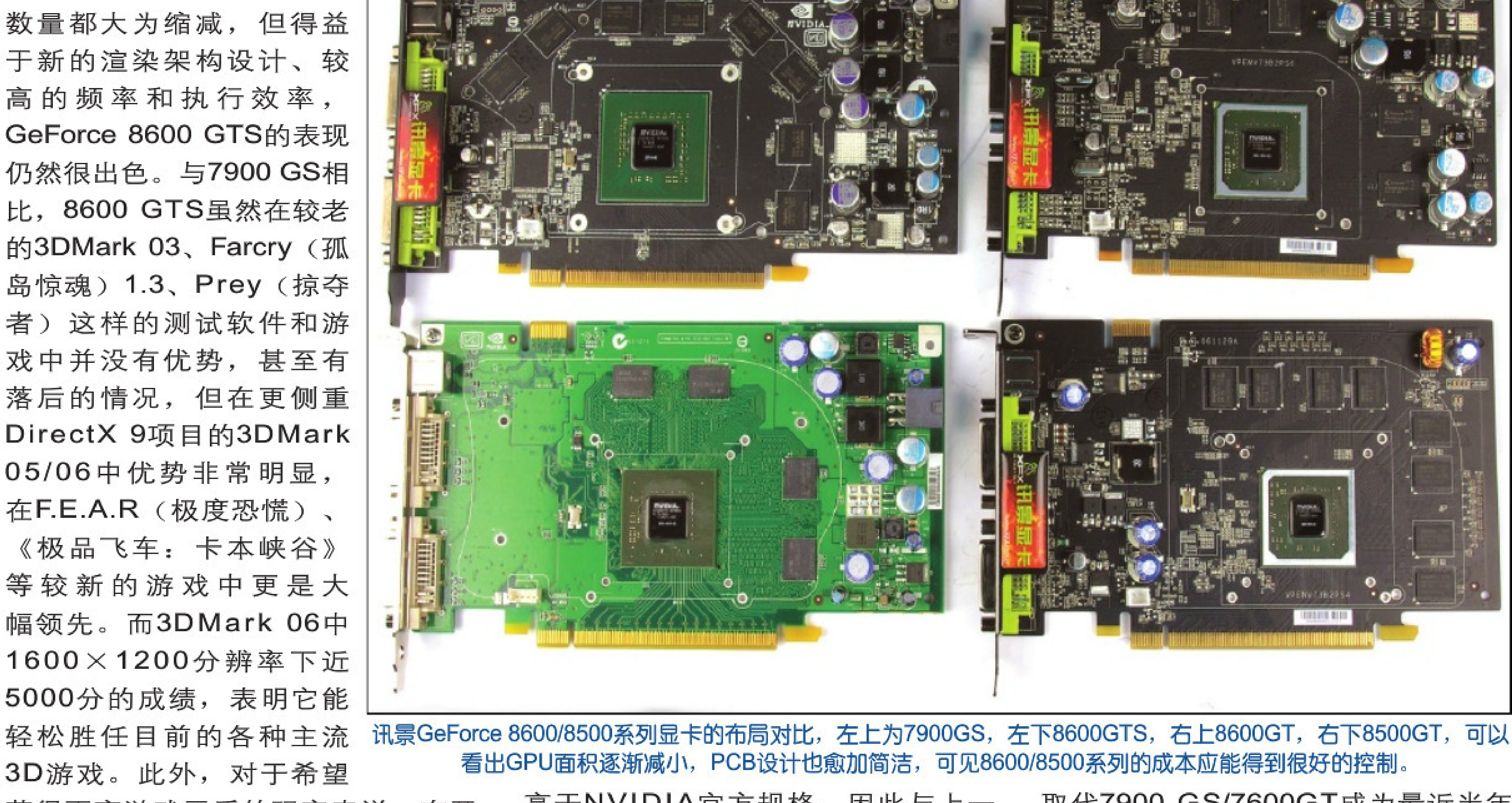
测试成绩表

测试项目	显卡型号		讯景8600 GTS		讯景8600 GT火星版		讯景8600GT黑金版	七彩虹8600 GT	讯景8500 GT	公版7900 GS		公版7600 GT	公版X1950 GT
核心/显存频率（MHz）			725/2250		600/1600		650/1800	540/1400	555/900	450/1320		560/1400	500/1400
FSAA+AF设置			No FSAA，No AF	4×FSAA+4×AF	No FSAA，No AF	4×FSAA+4×AF	No FSAA，No AF	No FSAA，No AF	No FSAA，No AF	No FSAA，No AF	4×FSAA+4×AF	No FSAA，No AF	No FSAA，No AF
3DMark03	1024×768		18951 (21080)	11357 (12346)	15885	/	17476	14356	8275	18994	11899	13827	17892
	1600×1200		11186	6263	9264	5075	10260	8471	4688	11367	6640	8295	10847
3DMark05	1024×768		12426 (12773)	11918 (10145)	10341	/	11417	9410	5079	7784	6838	6385	8964
	1600×1200		8093	/	6699	/	7528	6041	3180	5298	/	4586	6782
3DMark06	1280×1024	总分	5938 (6158)	/	5001	2846	5426	4372	2580	4193	/	3427	4456
		SM 2.0	2476 (2604)	/	2043	1089	2173	1867	984	1673	/	1323	1645
		HDR/SM 3.0	2212 (2275)	/	1803	985	2012	1738	884	1665	/	1205	1782
	1600×1200	总分	4905	/	4096	/	4418	4018	2046	3358	/	2872	4119
		SM 2.0	2022	/	1667	/	1795	1522	785	1302	/	1048	1530
		HDR/SM 3.0	1735	/	1409	/	1586	1494	677	1219	/	957	1581
DOOM3，High Quality	1024×768		178.6 (177.1)	100.6 (99.9)	142.9	/	156.5	130.6	72.1	166.3	110.9	113.7	138.5
	1600×1200		88.1 (86.5)	46.8 (47.1)	61.7	/	67.2	57.1	32.1	95.8	55.4	43.8	76.1
Half-Life2 Canals场景	1024×768		170.64	139.66	157.99	115.22	171.95	144.83	72.7	159.3	125.63	139.8	206.5
	1440×900		135.37 (124.41)	98.22 (102.09)	112.3	81.63	/	/	50.89	127.09	95.1	/	/
	1600×1200		90.02	/	74.4	53.34	81	67.98	33.51	82.9	62.6	61.3	114.2
	1680×1050		97.68 (91.25)	68.5 (70.51)	/	/	/	/		87.13	62.85	/	/
Farcry（孤岛惊魂）1.3	1024×768		92.34	/	75.63	/	83.2	68.94	37.78	107.2	/	62.37	117.4
	1600×1200		43.48	/	35.83	/	39.62	32.65	17.26	69.6	/	30.52	82.3
极品飞车：卡本峡谷	1024×768		44.18	/	34.12	/	37.23	30.05	18.64	32.24	/	19.42	68.4
	1600×1200		22.75	/	18.65	/	19.74	17.49	7.4	16.22	/	12.18	34.7
Prey（掠夺者）	1024×768		100.4	/	86.1	/	92.8	79.9	44.5	116.2	/	78.2	113.4
	1600×1200		58.4	/	48.4	/	52.9	44.4	22.2	59.9	/	46.1	62.3
F.E.A.R（极度恐慌）	1024×768		112	/	100	/	105	90	50	55	/	42	60
	1600×1200		59	/	46	/	52	42	25	26	/	19	28

注：括号中成绩为158.16 Beta版驱动下测得，红色成绩为该项最高分。

XP Professional SP1+DirectX 9.0c，安装Intel INF驱动8.0.1.1002版、NVIDIA公版Forceware显卡驱动101.02和ATI公版催化剂驱动7.3WHQL。此外，我们还加入了公版GeForce 7600 GT（560/1400MHz）、7900 GS（450/1320MHz）及ATI RADEON X1950 GT（500/1400MHz）等现有中高端显卡的测试，以供对比。

考虑到现在19英寸宽屏液晶显示器已相当普及，许多新的3D游戏也支持16：10的宽屏分辨率，所以我们也测试了1440×900分辨率下的部分成绩。在全部显卡的测试将要结束时，NVIDIA给我们发来了新的Forceware 158.16 Beta版驱动，由于时间关系，我们只补测了讯景GeForce 8600 GTS完美版的部分项目，成绩供大家参考。





讯景GeForce 8600/8500系列显卡的布局对比，左上为7900GS，左下8600GTS，右上8600GT，右下8500GT，可以看出GPU面积逐渐减小，PCB设计也愈加简洁，可见8600/8500系列的成本应能得到很好的控制。

从测试成绩来看，尽管显存位宽和流处理器数量都大为缩减，但得益于新的渲染架构设计、较高的频率和执行效率，GeForce 8600 GTS的表现仍然很出色。与7900 GS相比，8600 GTS虽然在较老的3DMark 03、Farcry（孤岛惊魂）1.3、Prey（掠夺者）这样的测试软件和游戏中并没有优势，甚至有落后的情况，但在更侧重DirectX 9项目的3DMark 05/06中优势非常明显，在F.E.A.R（极度恐慌）、《极品飞车：卡本峡谷》等较新的游戏中更是大幅领先。而3DMark 06中1600×1200分辨率下近5000分的成绩，表明它能轻松胜任目前的各种主流3D游戏。此外，对于希望获得更高游戏画质的玩家来说，在开启4×FSAA+4×AF的情况下，8600 GTS尽管成绩有一定下降，但仍可在大多数应用中提供很流畅的表现。当然，需要注意的是，我们测试用的讯景8600 GTS完美版的默认频率明显高于NVIDIA官方规格，因此与上一代的7900 GS相比，公版频率的8600 GTS在较早的3D游戏中很难占到便宜，其性能优势需要在支持HDR等特效的新游戏中才能表现出来。



DX10游戏Jungle画面

与8600 GTS相比，同为G84核心，但频率和显卡制造成本更低的GeForce 8600 GT性能却与前者没有太大落差，尤其是高频率的讯景8600 GT黑金版，在一些项目中与8600 GTS的性能差距仅有10%左右（不要忘记，本次测试的8600 GTS也是超频版）。即使是公版频率的七彩虹8600 GT，在较新的测试软件和游戏中也能大幅领先于7900 GS。8600 GTS/GT将有望取代7900 GS/7600GT成为最近半年内NVIDIA的主流中端产品。

而G86核心的8500 GT由于先天规格缩水较多，性能与8600 GT远不在一个级别，并全面落后于目前NVIDIA的中端性价比主力7600 GT。不过对DirectX 10的硬件支持和PureVideo HD技术会成为8500 GT作为中低端产品的良好卖点，尤其是其H.264硬件解码能力，应该会受到许多高清视频爱好者的青睐。

此外，从Forceware 158.16 Beta版驱动在8600 GTS显卡上的测试成绩来看，相对于101.02驱动，3DMark 03中提升幅度较明显，而其他应用中反而略有下降。不过这也可以理解，作为新推出的显示核心，相应的驱动将会有一个逐渐完善的过程，相信随着驱动程序的不断改进，GeForce 8600/8500系列显卡将会有更好的性能发挥。



尽管目前支持DirectX 10的游戏还很少，但鉴于Windows Vista中已集成了DX 10，大批DX10游戏的出现只是时间问题。GeForce 8600 GTS/GT已能在DX9应用中提供出色的性能表现，并为未来的应用做好了准备，各种超频版的8600 GT更有望成为未来的中端性价比主力，而8500 GT则会是低端游戏玩家和高清视频爱好者关注的目标。





指尖触摸的光影

——明基DC-T700数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基（BenQ） 上市状态：已上市 售价：2699元
咨询电话：400-888-0666（免费）
附件：说明书、充电器、锂电池、数据线、软件光盘等
推荐：追求时尚，喜爱卡片式产品的用户

T700是明基继E520之后的又一款采用触摸式液晶屏幕产品，除了延续受到好评的屏幕涂鸦功能，还充分利用了触摸屏的优势，绝大部分操作和设置都可通过点击屏幕来完成，方便快捷。

从外观上看，T700的正面与稍早的X720几乎没有区别。一样的简约风格，机身外壳也同样采用不锈钢材质，亚光处理的酒红色外壳与部分银白色部件的搭配一改X720冰冷的金属风格。机身最薄处厚度为14.9mm，即使比X720厚了约2.4mm，在卡片式相机中也算是佼佼者。其出色的外观设计和色彩搭配引来多位女编辑围观，几经争夺之后林晓获得了为期4天的体验权。

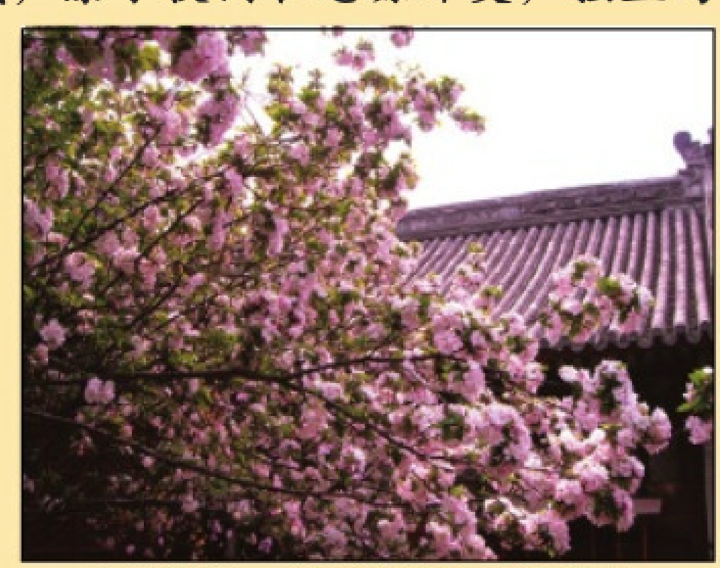
该产品采用具有SMC镀膜的宾得镜头，可极大减少逆光拍摄时的眩光与“鬼影”现象；提供3倍光学变焦，镜头焦距为6.2～18.6mm，相当于35mm相机的37.5～112.5mm，这也是卡片式产品的常见焦段。能提供的最大光圈为f2.7（广角端）～5.2（长焦端）。T700采用松下制造的1/2.5英寸720万有效像素CCD，支持自动、ISO 80～800的感光度设定。

触摸屏改变了操作方式

T700提供自动、日光、阴影、白炽灯等6种白平衡设定和自动、人像、花、夜景以及风景等10种场景模式。在“花”和“美食”模式下将自动进入微距拍摄状态，画框合成和涂鸦功能则增添了使用中的乐趣。另外对DPOF和PictBridge的支持，使用户可以方便地打印自己的照片。还提供了单独的录音和最高640×480@30fps的有声视频拍摄功能，在拍摄动态视频时还可以进行光学变焦。

这款产品的成像质量中规中矩，分辨率表现一般，广角端好于长焦端，但是差距较小，默认设置下有较明显的机内锐化痕迹。虽然不具备手动白平衡设置，但T700的自动白平衡准确，色彩还原真实自然。遗憾的是相机对高光部分的宽容度不高，画面亮部层次感一般且易过曝。

拿到BenQ DC-T700的第一印象，是它的外观十分精巧。红色与银色相间的色泽，时尚而雅致。不足巴掌大的机身很轻巧，拿在手上几乎没有感觉，适合女性用户把它装在自己的手提袋里。由于采用了触摸屏，相比普通产品，机身背面的按键精简不少，也因此使屏幕更宽大，为用户带来舒适的取景感受。相机的大部分控制功能都通过触摸屏完成，除了快门和电源开关，独立的控制按键只有变焦、回放以及菜单键，非常简洁。厂家为这款产品配备了专门的触控笔，不过为了图方便，大部分时间里我都是直接用手按，因此屏幕上也留下了不少手指印。


室外样张，广角端拍摄，1/250秒，f4.3，自动白平衡，色彩表现准确自然，暗部细节较好，高光部分欠佳，屋檐等处的紫边控制令人满意

我喜欢黄昏时分，在柔和的光线下漫步街道。我家附近的雕刻时光咖啡馆是我常去的地方，在那里这款相机拍出的照片带有一种暖暖的色调，感觉很舒服。次日去李敖笔下的法源寺看丁香花，顺便再多给这台相机表现的机会。法源寺初以海棠闻名，今因丁香著称；花开时节，香飘数里，为京城一景。进入寺中，丁香固然是满枝摇曳，海棠却更络绎不绝娇艳照人。手中相机频频按下快门，还是觉得不能截取美景之二三分。T700的场景模式在这里发挥了作用，无论花、人物还是整体风景，都表现不错，尤其是花朵的轮廓柔和自然。

参数表	
有效像素	720万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
35mm等效焦距	37.5～112.5mm
最近对焦距离	15cm
光圈	f2.7～5.2
感光度	自动/ISO 80～800
防抖模式	电子防抖
取景器	23万像素3英寸LTPS液晶屏
内存容量	12MB
存储介质	SD（最大2GB）
尺寸	91mm×59mm×16.9mm
重量	g（实测，含电池）



T700是一台中规中矩的卡片式数码相机，拥有轻薄时尚的造型和精致的做工，成像水准在同类产品中也算较好，尤其色彩表现令人满意。独特的触摸式控制以及画框和涂鸦功能增添了使用乐趣，但是对焦时有短暂的画面“凝固”现象，令人不快，希望厂家在今后的产品中有所改进。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★



带你进入奇妙微观世界
——爱国者数码观测王

■ 晶合实验室 cOMMANDO

厂商：爱国者（aigo）　上市状态：已上市　售价：2880元
咨询电话：400-610-6666（全国免费直拨）
附件：说明书、3×物镜、生物切片标本、外置USB灯等
推荐：收藏爱好者及其他需要非专业显微观察的用户

就算你不是一位科学家或是学法医的侦探，不需要每天对着雌蚊的口器或是衣袖子上的一点血迹研究，你仍然说不准有时候会对微观世界产生兴趣。比如说，也许你忽然想看看你钱包里的纸币到底有多脏，或者想知道你的头发放大100倍会是什么样子，总之，爱国者数码观测王就是为类似目的而准备的。其实我一直就很喜欢这种可以被归结到“电脑外设”类里的有趣玩意。要知道，那些工程师们发明了如此上等的USB接口，除了向里面插鼠标、键盘、电风扇、吸尘器，我们还应该有点更高的追求。在我看来，这款产品可能是最符合“有趣”以及“实用”的东西。



我们采集了一枚指纹作为样本

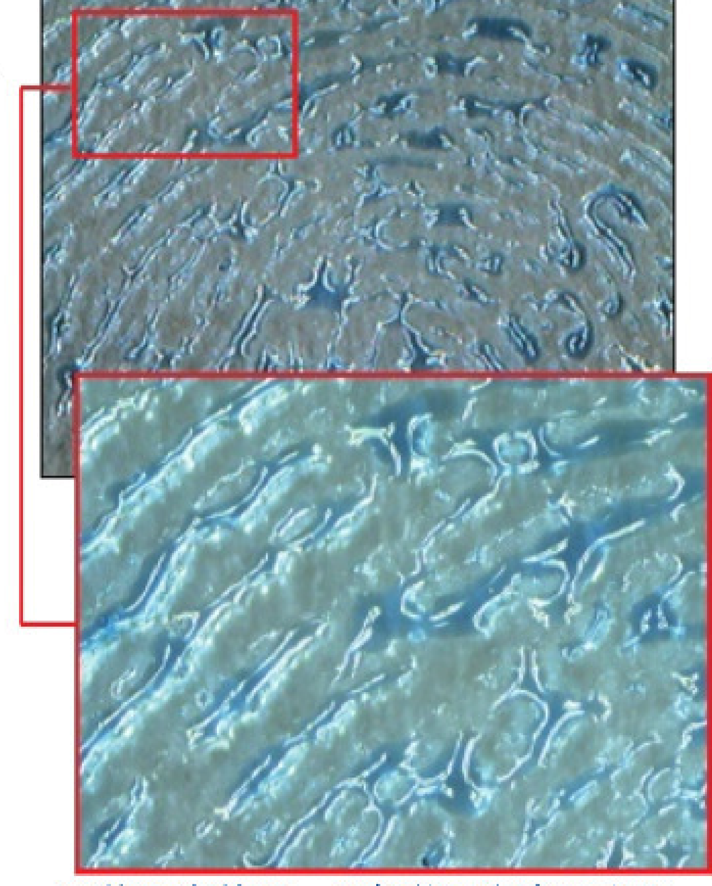
实际使用之后，我认为对于收藏爱好者或者中小学教育而言，这款产品非常合适。它配备了一块工业级别的130万像素CMOS，具有出色的降噪效果；提供180倍的光学镜头，加上数码变焦的辅助，理论上可达720倍。虽然看染色的细菌或真核生物细胞有点困难，不过观察一下自己的头发是足够了。

该产品的外观设计具有典型的专业风范，模具加工精度非常高，看上去足可以摆在专业实验室里。出色的做工为我们带来了良好的手感，在转动调焦旋钮时，机器反馈给我的手感完全超越了我原来的预估，体现出较高的制造工艺。



180倍光学镜头

对于显微镜而言，照明部分的设计非常重要。如果没有合适的照明灯，使用目镜可能会什么都看不到。这款产品提供了比较专业的照明方式——观测台底部是半透明的，光源透射后可以发出均匀的白光。物镜的外圈也设计有照明装置，独立的USB接口照明灯可以提供灵活的补充光源。另外厂家还提供了一个激光指示灯，方便用户准确地“瞄准”那些微小的被观测物。

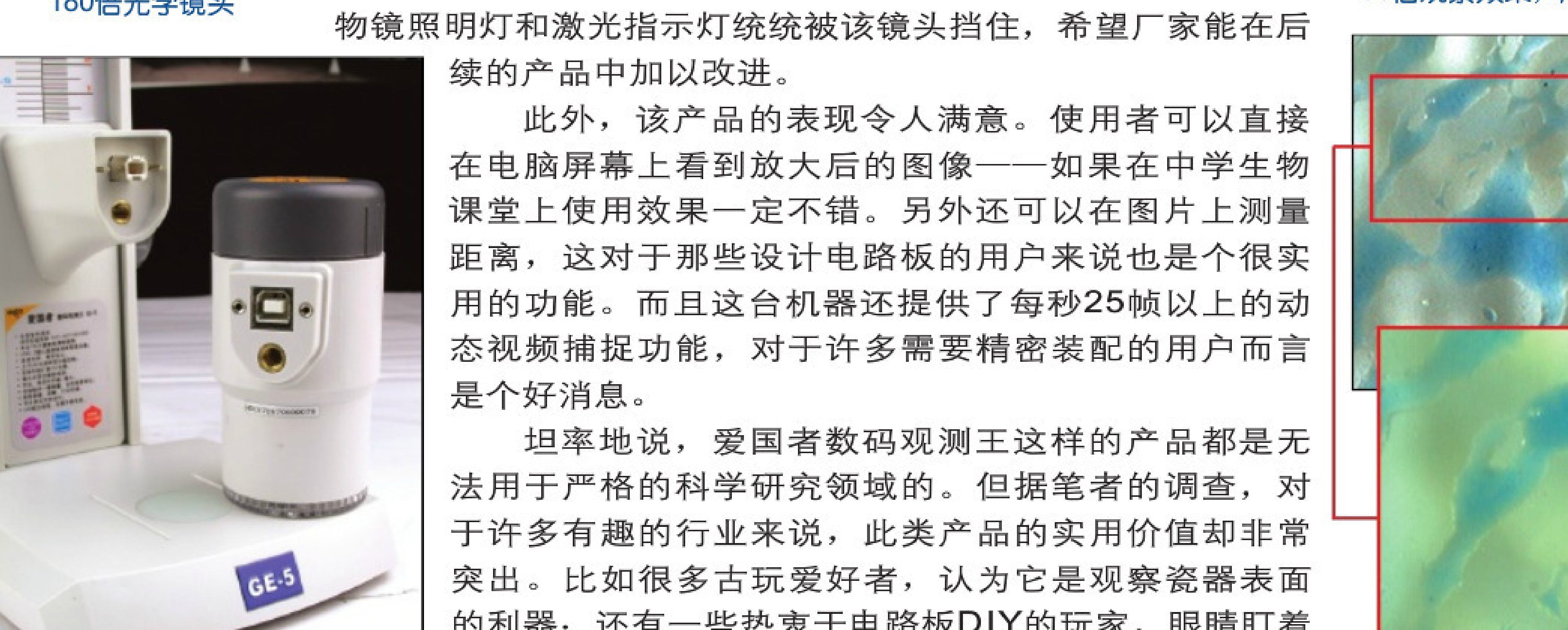


60倍观察效果，局部截图为实际大小

遗憾的是当我们把附件中的180倍镜头装在机身上之后，物镜照明灯和激光指示灯统统被该镜头挡住，希望厂家能在后续的产品中加以改进。

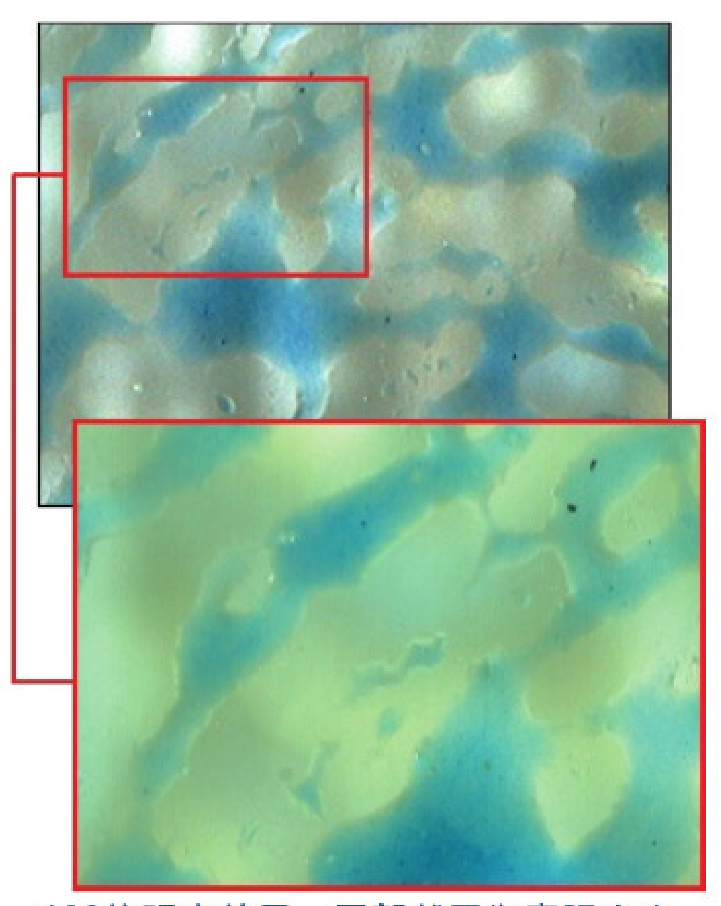


镜头部分可拆卸，在特定场合很方便



此外，该产品的表现令人满意。使用者可以直接在电脑屏幕上看到放大后的图像——如果在中学生物课堂上使用效果一定不错。另外还可以在图片上测量距离，这对于那些设计电路板的用户来说也是个很实用的功能。而且这台机器还提供了每秒25帧以上的动态视频捕捉功能，对于许多需要精密装配的用户而言是个好消息。

坦率地说，爱国者数码观测王这样的产品都是无法用于严格的科学研究领域的。但据笔者的调查，对于许多有趣的行业来说，此类产品的实用价值却非常突出。比如很多古玩爱好者，认为它是观察瓷器表面的利器；还有一些热衷于电路板DIY的玩家，眼睛盯着屏幕，手在机器下面操作，也非常惬意。



180倍观察效果，局部截图为实际大小



这是一款非常独特的产品，能为我们带来许多有趣的体验，对于一些特殊领域的用户则具有很高的实用价值。其实生活中很多人都想在屏幕上看看自己周围的微观世界，对于充满求知欲的学生而言更是如此；不过对于普通用户而言，其价格显得有些偏高。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

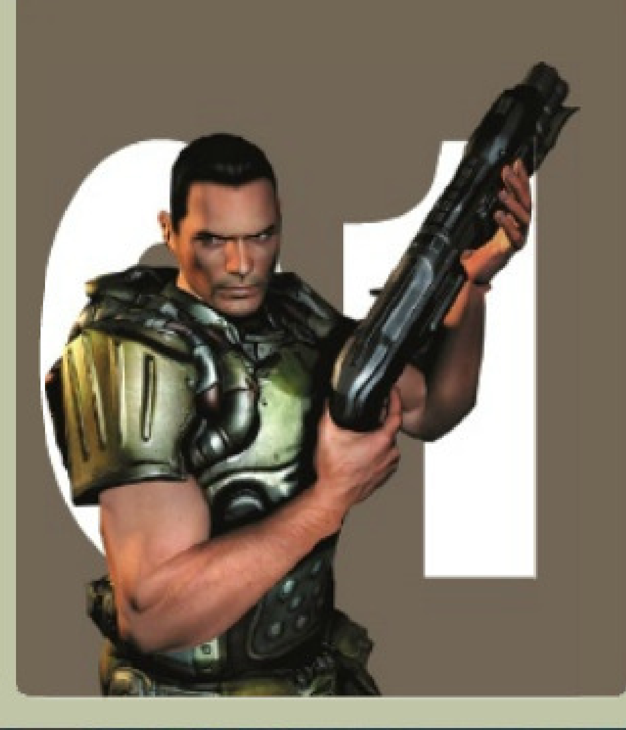
武者不祥
第一人称射击游戏面面观

有一种游戏，它依托于电脑而诞生，但它并没有继承欧美纸上RPG的传统；
它和影响世界的日本游戏文化毫无关联；
它造就了联网对战，改变了电子游戏发展的进程；
它自诞生时起，就始终和社会舆论的质疑以及被禁售的命运纠缠在一起；
它现在已经成为商人用以控制电脑硬件产业发展的重要工具之一；
它使全世界千百万年轻男性投入其中不能自拔……

■ 本刊记者 生铁
cOMMAND
yago
十大恶劣天气

FPS闲谈

有一种游戏，它依托于电脑而诞生，但并没继承纸上RPG精于计算和规则的传统美德；
它和影响世界的日本游戏文化毫无关联；
它造就了联网对战，改变了电子游戏发展的进程；
它自诞生时起，就始终和社会舆论的质疑以及被禁售的命运纠缠在一起；
它现在已经成为商人用以控制电脑硬件产业发展的重要工具之一；
它使全世界千百万年轻男性投入其中不能自拔；
它的名字叫第一人称射击游戏（First Personal Shot，简称FPS）。







左图为《炼狱死囚》的游戏截图，右图为《毁灭战士3》中的动画——这两个画面就是FPS游戏留给大众的印象！无疑它们看起来是那么邪恶

普通人往往生活在自己的主观印象里。举个很简单的例子。有人认为中医的疗效好，不伤害身体，而西药往往有很大负作用；而有的人则认为中医学的某些内容含有神秘主义的元素而且中药提纯度太低，更加相信西医西药。

当这两类人在一起争论、各抒己见时，我不知读者们有没有注意过，实际上两类人的观点想法都不是通过自己亲自比较、验证得来的，他们的论点和论据都是从自己的片面经验或者从间接渠道得来的。

越是对自己不熟悉的领域，人们越是抱有强烈的主观判断。

我们生活的这个世界，表面上看起来阳光明媚，但我们同时又都知道，它有时也是个残忍的世界。人们的潜意识里都存在着某种不安全感。我们打开报纸，会看到警察殉职的消息；我们的父亲可能在与人争执时受到伤害；我们随时可能遭遇疾病或者其他打击……

所以当不了解游戏的人第一次面对FPS游戏时，绝不会对它产生好感。因为它的主要内容就是“SHOT”，我们可以把这个词翻译为射杀。这个词太容易与恐怖分子、暴力事件、血腥这些词联系起来。

但是，回顾整个20世纪，人类间因相互战争杀戮而导致最大数量的死亡的时期，不是在FPS游戏产生之后。而真正犯有命案的罪犯里，有多少受到过FPS游戏的影响，受到的影响有多深？这也有待统计。

FPS游戏真的促进人的杀戮欲么？也许人们往往太高估了游戏的力量——就像人们太高估媒体记者、太高估电视节目、太高估这个社会的道德水平一样。

就在两个月前，跳票长达数年的FPS大作《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）终于推出了，而在4月，造成33人死亡的美国弗吉尼亚校园枪击案再次带来了人们对FPS类游戏的戒备和质疑。这些信息组合在一起，带给人某种微妙的感受。

而作为游戏的开发者，则只不过是着迷于这种形式而已，着迷于造就一个新的世界。在这个世界里，一切可以乱真，孩子们可以玩我们做的游戏，而不用再去树林里玩打仗游戏。或者这样说吧，如果这一生你有机会去凭空设计一个虚拟的世界，恐怕很多人首先的梦想，就是一个立体的世界。它有距离，有远近。笔者至今记得我认识的一位美术编辑亲口对我说，他第一次玩电脑游戏就是玩《雷神之锤2》，之前他只接触过8位游戏机，认为游戏就是《魂斗罗》那样跳来跳去打子弹闯关的东西。当时他很吃惊，他说“这真的是一个立体的世界！”

是啊，不仅仅是立体的世界，在最新的游戏《潜行者》中，你甚至可以感受到风、感受到饥饿的困扰、感受到子弹卡壳带来的死亡的威胁、感受到真实武器射击







广袤的自然景观、RPG式的个人管理界面以及前苏联时代的影子，这一切构成了《潜行者》



左图为《毁灭战士》的宣传图，中图为《德军司令部》的包装封面图，右图为《光晕》的宣传图，时隔近10年，宣传手法还是这么相似

偏差的“乐趣”，感受到前苏联社会主义风格的环境带来的某种熟悉感，还感受到《辐射》（Fallout）如果变成FPS版本是种怎样的感觉。

正像最好的文学作品往往是严肃低沉的，FPS游戏的世界观则多为阴暗消极。如果不是在一个混乱的虚拟世界里，我们又有什么理由拿着各种枪从头打到尾呢？但是在这样的背景下各种FPS游戏还是呈现出非常多样化的感受。

《毁灭战士》像一个做不醒的压抑粘稠的噩梦，《光晕》（HALO）则像是一群始终在拿奖学金的天文爱好者的作品。《虚幻》（UNREAL）想要显得压抑一些，可它压根压抑不起来，在其中只能看到非常欧洲化的、非常“中产阶级”的建筑设计和构图。《英雄萨姆》（Serious Sam）这个聪明有趣的游戏又像什么呢？它玩起来给你的感觉好像在看一群克罗地亚人在跳民间舞，或者是你随手翻开了一本街头免费派发的艳俗旅游手册。



二战题材从来都是FPS游戏开发商的宠儿，就像足球游戏吸引很多球迷来玩游戏一样，这类游戏吸引了很多军事迷和历史迷。不过在大众观念里，只有在这种题材的游戏里，多杀人才是正当的——只要你杀的是轴心国的士兵，可见大众的观念是多么可笑

《半条命》（HALF-LIFE）的脚本序列技术第一次使FPS游戏不再是找和杀，而更像部电影了——开发团队VALVE在开发之初就意识到了这一点。他们制作的那个超长的序幕里，主要制作人的名字像电影里那样在画面中出现。那个漫长的缆车之旅真是游戏历史上最让人难忘的一幕……当我最终看到车停靠在一个黑暗空间的吊桥边时，我简直无法忘怀这个游戏。当你发现到手的第一把手枪竟是真实世界里的Glock 9mm，你会爱死这个游戏。而遗憾的是《半条命2》无法达到1代的高度了——虽然它已经相当优秀。同样是二战题材的FPS类作品，它们之间的风格也是绝不相同的。在这些游戏里，《使命的召唤》（Call of Duty）系列是笔者看来是最初级的、最无聊的甚至是有些可笑的。同样的，《战地1942》（Battlefield 1942）是一款物理效果飘忽的平庸之作。而分别在1999年和2003年推出的《隐藏与危险》（Hidden & Dangerous）的1代和2代作品，则超越了二战题材的庸俗化套路，真正做到了在FPS类型游戏基础上的创新和突破。而取得2005年最佳E3动作游戏奖的F.E.A.R.则与《潜行者》有异曲同工之妙——如果说后者成功还原出了荒野中的肃杀感，它则营造了一个出色而异常冰冷的城市梦魇。

同样是利用《半条命》的开放代码制作的《反恐精英》（Counter Strike）和《胜利之日》（Day of Defeat），前者在全球的普及度要高得多，很多人因此而接触了FPS类型的游戏；而后者同样是一款不可多得的民间作品，它的武器射击的真实感在同类作品中可算是数一数二的。而两者的Source引擎版本，则是同样的糟糕。《命运战士》（Soldier of Fortune）虽然在QUAKE Ⅱ引擎基础上开发出显赫的“盗尸者”引擎，但它的整体效果并不怎么样。

关于FPS游戏的看法是怎么也说不完的。最初世界上最优秀的3D虚拟引擎并非催生于FPS游戏上，而是催生于一款典型的角色扮演游戏《创世纪——地下世界》（Ultima Underworld）。而FPS这一游戏类型能得以发扬光大，还是验证了那个真理，那就是——游戏第一位的永远是它是否好玩。技术永远只排在第二位。



从《毁灭战士》第1代到第3代，主角的形象发生了天翻地覆的变化，电脑硬件的发展也如改天换日一般，但FPS游戏的核心并没有变

我是谁——论FPS的代入感



当汤姆·汉克斯扮演的米勒中尉蜷伏在奥马哈滩头的反坦克钢梁后，忙着把混杂了鲜血的海水从头盔里倒出来时，他大概没想到4年后会有无数人以他的视角重新体验这段惊心动魄的时光。在电子艺界和2015工作室的努力

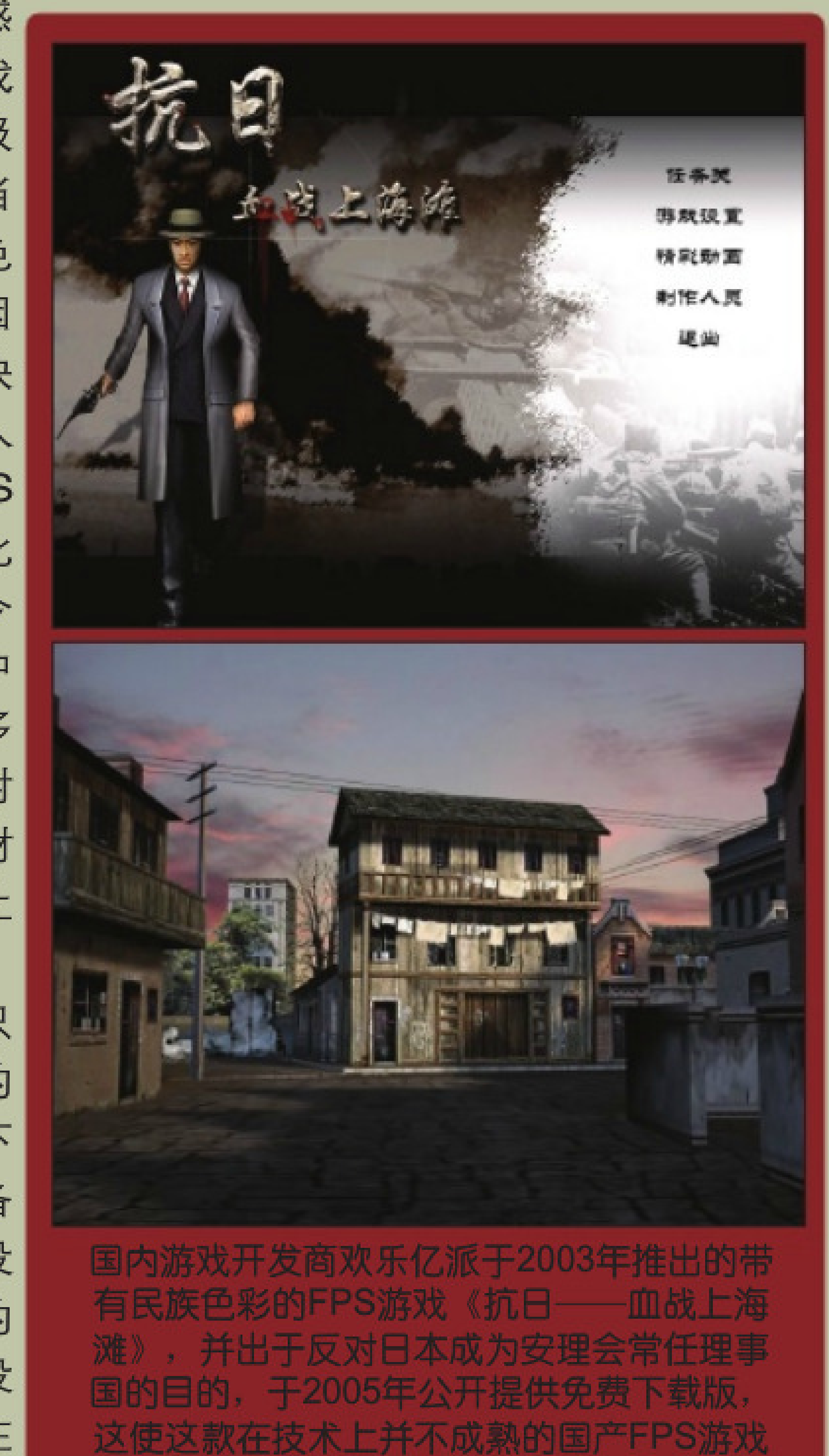


在《炼狱死囚》中，现场探案工具成为非常重要的游戏解谜元素，而射杀退到了非常次要的地位，这款游戏在气氛和情节的营造上几乎已经达到了好莱坞电影的水平

下，2002年春天登场的《荣誉勋章》把玩家们带入了《拯救大兵雷恩》的时空。盟军登陆艇前挡板放下的一刹间，划破空气呼啸而来的MG42机枪子弹将前排几名盟军士兵瞬间穿成血筛子，战友们的惨号与流弹击中舰身钢板的清脆反弹声让人除了逃命外根本无暇顾及其它。虽然端坐在屏幕前的玩家们除了吃得有点饱、空调有点冷之外没什么不适，不过每位经历过这段场景的朋友都会毫无例外瞪大眼睛紧盯着屏幕，加速分泌的肾上腺激素使呼吸变得急促，紧按着鼠标与键盘的那双手已经与他们无关，他们“真正”的手在画面下方，就是那双握着汤姆森冲锋枪或M1伽兰德步枪的手。这双手的主人是一名地位卑微而且随时可能丢掉性命的小人物，就在奥马哈滩头的那一刻，数万名不同肤色和国籍的玩家都变成了米勒中尉或军士长麦克·鲍威尔。他们跑着跳着扫射着为反法西斯战争添砖加瓦，虽然最后除了因紧张忙出一身大汗外什么也得不到，但仍然有不少人乐此不疲，因为这是一次令人难忘的角色代入体验。

电脑游戏与小说戏剧电影等传统娱乐方式的最大区别在于，前者能提供互动性参与的机会，但光有互动性还远远不够，好游戏还必须让玩家顺利产生角色代入感。从字面意义上来解释，代入感是指玩家将自我意识投射到游戏中的角色身上。如果某位玩家始终惦记着他操纵的那个3D人物模型轮廓是否精细，实时投影是否完美，那他肯定无法从游戏中得到乐趣。在理想游戏的过程中游戏者需要把自己当作主人公，为主角的生死存亡而心惊肉跳，为剧情的悲欢离合而流泪，因为那都是游戏者“自己”的经历，这样的体验是游戏娱乐性的最高表现。要使玩家顺利产生代入感需要达成很多复杂而且微妙的条件。这里面不光有文化背景和个人兴趣的因素，甚至还要考虑到技术上的问题。在电脑游戏的萌芽期，一项允许自行编辑主角姓名的设定就能让玩家产生强烈代入感，但在视频技术高度发达的今天，哪怕游戏画面达到电影品质也未必能让玩家认同屏幕中的那家伙就是自己。

在各种各样的游戏作品中，第一人称视角射击（FPS）类游戏具有易使玩家产生代入感的天然优势。与那些高高在上的第三人称俯瞰视角相比，第一人称视角可带来更直观更具现场感的视觉体验。屏幕上的画面等同于玩家透过主角双眼所见，一只怪兽迎面扑来的视觉冲击力显然比远远看着画面上一怪兽向一小人冲去要更有震撼性。有了视觉吸引力的前提，再让玩家产生投入感显然要容易得多。在进一步深入探讨之前，这里有一个问题需要事先澄清，我们这里所谈及的代入感很容易与投入感产生混淆。投入感是指玩家被游戏某方面内容所吸引的程度，这当中不一定有角色代入感，比如因为杀戮发泄的快感让人产生投入感，大多数FPS游戏都涉嫌与此有关，毕竟迄今为止FPS世界中主人公做得最多的事情就是射击。此外囤积财富的贪欲也会让人产生投入感，哪怕那些东西只是虚拟世界里的数字符号，当下流行的网游装备热就是实证。投入感与代入感的区别在于前者没有人格嬗变，在阿兹特克地图中接连爆头3名对



国内游戏开发商欢乐亿派于2003年推出的带有民族色彩的FPS游戏《抗日——血战上海滩》，并出于反对日本成为安理会常任理事国的目的，于2005年公开提供免费下载版，这使这款在技术上并不成熟的国产FPS游戏被赋予了更多游戏外的含义

手并逐一鞭尸的神狙王是我王二。没错，我既不是什么警也不是什么匪，就是那个逢课必翘白天睡觉晚上混网吧的大三学生王二！投入感注重互动的模式与过程，代入感则以强烈的角色扮演精神为特点，MMORPG类网络游戏之所以经常被单机玩家所诟病，就是因为它们严重缺乏代入感。

表面上看FPS作品应该是最具代入感的游戏，但实际上它们的表现并不比其它种类的游戏好多少。虽然《毁灭战士》和《雷神之锤》系列已是家喻户晓的经典，但即使是老玩家对它们的回忆也更多是“某家当年一杆双管猎枪横扫外星人基地”，而不是“那位UAC海军陆战队员历经艰险击败邪恶外星人”，故事背景冲突缘由什么的大都遗失在脑海深处，唯一还能记住的就是自己枪法如何好，敌人如何在自己的疯狂扫射下尸横遍野。人格代入未能发生，被虚化的游戏主角反过来附身于屏幕前的玩家构成逆向代入，主人公的角色设定成了一件可有可无的外套，和各种武器一样，这个身份不过是玩家合理杀戮的工具之一。从这个角度来看，能真正提供代入感体验的FPS游戏的确是凤毛麟角。射击要素的泛滥并非FPS的癌症，要命的是这种骨子里的东西20年来几乎没有革新，不管是在未来世界还是反恐战场，无论玩家手里挥舞的是BFG9000还是AK-47，纯粹为杀戮而杀戮的本质其实鲜有变化。类似的恶性趋势在进入网络时代后终于衍生出《反恐精英》这样的极品。虽然我无意贬低这部网络射击大作的历史地位，但它仍然没有脱离两帮人抄家伙对干的群殴本质，这种天性从几百万年前人类祖先还在石洞里剥兽皮时，就已演变为打发时间排解烦闷的一种娱乐方式。我很怀疑有哪位CS玩家在潜意识中曾经以特警或恐怖分子的身份自居过，但我决不怀疑他们最大的兴趣在于如何快速而且准确地击中对手头部。以在下所了解的真实情况来看，杀人肯定不是特警们朝思暮想的生活方式，甚至恐怖分子也未必会将杀人当作终极目标。如果有人称这样的游戏为代入感很强的作品，那么那些看到下水道井盖就要踩上去等开传送门的《暗黑破坏神》玩家和整日念叨着“荣誉即吾命”的D&D老爷们难免会发出嗤之以鼻的冷笑。

F.E.A.R.所构筑的是一个鬼影幢幢的世界，它是至今为止射击感最真实的游戏之一

《荣誉勋章》带来的革命并不仅仅是让游戏主人公有了完整的姓名和履历，它所包含的创新对其它种类游戏同样具有启迪作用，那就是以无微不至的细节营造一个真实的虚拟世界。现实世界由无数细节构成，明媚的阳光、干燥的空气、鲜花的馨香以及喋喋不休的朋友，要临摹一个令人信服的虚拟世界就必须尽最大可能重建这些细节。森林中的杂草也许看似毫无意义，但它们却能和林间跑过的小动物一同衬托出这个世界的真实性。在《毁灭公爵3D》等早期FPS游戏中，我们可以看到，武器和敌人始终是游戏突出表现的焦点。《荣誉勋章》的出现改良了这种原始状态，游戏里的主人公不再是独自一人拯救地球的孤胆英雄，军士长麦克·鲍威尔仅仅是盟军战争机器上的一个小齿轮，很多时候他必须与NPC配合才能获得成功，例如乘卡车与战友一道突袭德军前哨，或与特工搭档驾车逃亡。地面上横七竖八的尸体、迫击炮炸出的焦黑弹坑、空中呼啸而过的流弹、战友们在各种情况下的大呼小叫等细节生动勾勒出一个真实的二战战场。在这个世界中杀戮不再是解决问题的唯一方式，玩家不需要也不可能将敌人全部消灭干净，努力生存并完成指定任务才是首要目标。详尽的声光细节与NPC配角们的合理表现使主人公从各方面来看都像是一个生活在1944年的盟军士兵，这种情况下让玩家产生代入感完全是水到渠成的事情。

大量细节的重现需要强大硬件机能作为后盾。在个人电脑刚起步时创建一个具有高细节度的宏大虚拟世界显然是不切实际的空想，但在硬件技术飞速发展的今天，这个目标已经越来越近。《上古卷轴IV——湮灭》《哥特王朝3》《魔法门之黑暗弥赛亚》等新生代作品都拥有一个宏伟巨大并且动态发展的高自由度世界，这些世界里有各种各样的细节让屏幕前的玩家确信自己就是那位手持利剑周游四方的冒险家。细节是确保产生代入感的一个关键因素，但细节并不完全意味着HDR特效和16倍抗锯齿的画面，一个完美的故事剧本同样也能搭建游戏细节的宫殿。小说读者中常有产生代入感的例子，自视为武侠小说中武功盖世的主角，为爱情悲剧而痛哭流泪。这些入戏的人们仅凭着文字阅读也一样能产生强烈代入感，他们丰富的想像力远胜如今的大多数游戏玩家。这类朋友清一色大脑里自带显示器和主机箱，眼睛是他们的输入设备，文字数据流从双眼传入脑中自行转化为种种细节，全套设备耗能极低，每天只需三顿饭还从不用考虑升级。电影戏剧圈里代入感的例子也是强人辈出，《霸王别姬》里程蝶衣不仅完全将自身代入到虞姬的角色中，甚至还顺带把别人（段小楼）也给摁到楚霸王的角色中。啧啧，如此强人要来游戏圈发展那还不是王牌玩家？可见，代入感的产生并不完全依赖于视觉，正如人类并不仅依靠眼睛去了解外部世界一样。游戏玩家的双眼其实也是信息输入的窗口，眼睛看到的图像信息将由大脑的逻辑思维来判定是否接近真实，如果答案是肯定才有可能产生代入感，否则玩家将在心底对这款游戏产生排斥情绪。精美的图像与完美的细节并不是一回事。FPS游戏在视觉效果上的优势并未带来太多有意义的代入感体验，这当中固然有大众恶俗的影响，但更重要的是，制作者们很少有人能以制作艺术品的严肃态度去创作一款游戏。在商业化运作的大气候下，游戏开发者把几种时髦要素凑个拼盘，再浇上一层老掉牙的故事糖汁就拿出去卖钱。如果回顾一下游戏史上那些能让玩家拥有美好回忆而不是杀戮记录的经典之作，你会发现，其实FPS所占的席位并不多。

FP留下，让S去死！
——闲扯FPS人机界面



谁说不可能？

在刚刚播完的热门美剧《24小时》第6季第17集中，“小强”杰克·鲍尔干出了其职业生涯最为“逆天”的一件壮举：使用那把标志性的USP Compact 9mm手枪，以单枪匹马方式放倒了至少3名手持AK-47的恐怖分子，成功解除了洛杉矶所面临的核弹威胁。“小强”在前面几季剧集中斗毒气、抗病毒、拆核弹、绑总统、杀大使，如同切菜砍瓜般潇洒，观众对此除了尖叫还是尖叫。毕竟如果不是因为对个人英雄主义的崇拜，大家也不会去关注一个无论身处何种险境都死不掉的主角。而在上演了上述“逆天”举动后，就连剧集的铁杆粉丝都开始怀疑导演对枪战场面的胡诌程度：“丫怎么这么强呢？”。



处理好人和枪的关系，玩家不得不将对单兵战术的考量纳入自己的游戏方式，图中这种持枪状态，放在战斗场合将是一种自杀行为

虽然只是断断续续地看了若干季，并不能算是鲍尔先生的铁杆粉丝，然而作为一个FPS玩家而言，笔者不得不给“小强”在17集中如此惊世骇俗到不合逻辑的表现辩驳几句：以手枪单挑数支AK组成的恐怖火力，在现实中做不到，但在FPS游戏中绝对做得到。

为什么在现实中做不到，这是因为在面对自动武器的强大火力时，射手最大的难题就是如何将枪指向目标，更多的时候，射手面临的是“可以看到敌人，却由于火力压制而无法瞄准”这种情况。枪和身体是彼此独立的两个概念，身体的姿态、环境的限制，都会影响射手的瞄准，你的枪不可能在身体进行任何动作时都牢牢指向视野的中心点。而在FPS中，这一切都不是问题，无论玩家的身体姿态如何，只要“看到”了敌人，将视野中央的十字架套住目标，就等于宣判了它的死刑。至于屏幕下方那支当前武器的3D模型，对不起，它在这个过程中只有象征意义，因为这里根本不存在“瞄准”这一射击的核心环节。换句话说，敌人完全是被玩家的“眼神”，而不是武器准星、照门组成的死亡印迹杀死的。至于环境、敌火等影响身体姿势，从而影响到瞄准效率的因素，对于FPS中的射手而言根本毫无意义。我们完全可以说，一个现实世界中的枪手使用了FPS这种人机界面下演绎的射击方式，一样可以上演小手枪放倒若干AK的奇迹。



“枪在任何情况下都不能指向自己的队友”，《SWAT4》中在正面出现队友后，枪支会自动下压，这个细节在大多数FPS游戏中都不存在



“小强”在《24小时》S6EP17中的逆天化表演

谁说有变化？

FPS的人机界面发展史，大体上可划分为3个时代：

FPS的鼻祖——Wolfenstein3D尽管不是真正意义上的3D游戏，但它已经为日后的FPS设计了完整的框架。除去满屏马赛克所构成的直观表现以外，你会发现今天FPS游戏界面所具备的要素，在这款古董软件中早已出现。以今天的眼光来看，其数据占去界面的空间太大，毕竟在激烈的枪战中被屏幕下方大量的数字所吸引，哪怕只有一秒，都会带来毁灭性的后果。此外，诸如关卡数、生命数和分值等项目，对于之后强调高自由度的FPS游戏而言也失去了存在的意义。

第2代FPS人机界面以Halo、Quake 4为代表，强调图形化的操作界面、各种数据与战斗界面的整合：第一代人机界面中诸如Health、Ammo等以文字形式表示的信息，都被直观的图标以紧凑的方式显示在屏幕一角。武器的剩余弹量是玩家在紧张战斗中最为关注的信息，这关系到玩家是否会在忘情射击时由于子弹用完而成为敌人的活靶。第二代FPS界面干脆将这个信息整合到武器的液晶面板上，让玩家在激烈的对射中不至于转移注意力。



人和枪的关系，是步兵战术永恒的主题

第三代人机界面以《闪点行动》系列为代表，试图用真实的武器

使用界面来代替游戏用户界面。在OFP中，屏幕中央的T字准星仅仅只能起到标注视野中心点的作用，想射击，必须依靠武器模型上的机械或光学瞄准装置老老实实瞄准射击。HUD界面在OFP中根本不存在，玩家无法通过屏幕下方的数字来判断弹夹中还有多少子弹；无法通过罗盘上的标注来判断是哪个方向的敌人朝自己开枪；甚至没有显示自己健康状况的HP值。正因为这种以现实武器界面代替游戏人机界面的巨大改变，OFP成为一款让人忘记玩家身份、成为真实战场上一名普通士兵的革命性作品。同时，由于这种对传统FPS人机界面的颠覆，也“吓跑”了不少Light玩家。

3代人机界面的变化不可谓不大，然而在人和枪的关系处理上，即便在OFP中也没有得到真正的解决。直到OFP系列的最新作《武装突袭》这个问题才得到重视。



可以毫不客气地说，越肩视角呈现下的《战争机器》，已经给传统的那种只有射击没有战术的FPS游戏宣告了“死刑”

谁说太复杂？

FPS游戏毫无单兵战术成分，一方面是由于该视点下无法显示主角的身体，导致类似贴墙掩护、举枪盲射等动作无法呈现。更主要的原因，是因为长期以来一成不变的FPS人机界面，导致人和枪成为一对连体婴儿。显示器屏幕就是你的眼睛、你的身体，或者说，你在屏幕中根本不存在，只有一支永远指向前方、漂浮在空中的枪而已。而人和枪的结合，恰恰是现实中单兵战术最为核心的内容。在首次尝试解决此问题的军事模拟游戏《武装突袭》中，玩家身体的移动速度、姿势是可以调节的，身体移动时枪的状态也是动态的，身体和枪的关系第一次得到了精确呈现。当然，与传统FPS负责控制方向的W、A、S、D四个键相比，由于加入了用于控制持枪动作和身体姿势的Ctrl和Shift键的两个操作，无疑会使得玩家的操控变得繁琐。繁琐与否并不重要，关键是枪和身体的分离会给除了开枪、移动以外什么都做不成的FPS游戏带来何种新变化。

精确射击状态

传统FPS中“人枪合一”的瞄准模式，现实中的士兵必须在静止站立状态下才能做到，此时的人物几乎是没有移动能力的。

在敌情不明区域进行清除任务时，人物举枪前进只能以小碎步的方式。

由于在进行这种战术动作时枪始终指向正前方，它的最大优势就是保证在视野中出现敌情后可迅速作出反应，尤其在CQB作战中作用更为明显，弱点在于玩家的移动力极低。



搜索状态

搜索状态需要宽阔的视野和一定的移动力，在执行这个战术动作时，人物不可能像A那样，始终将面颊贴在瞄准具上前进，因为瞄具和枪械会影响视野。此时的枪不可能指向正前方，而是略微下压（如左图）。在遭遇敌情后，由于需要举枪瞄准，因此反应速度较A而言有一定延迟。

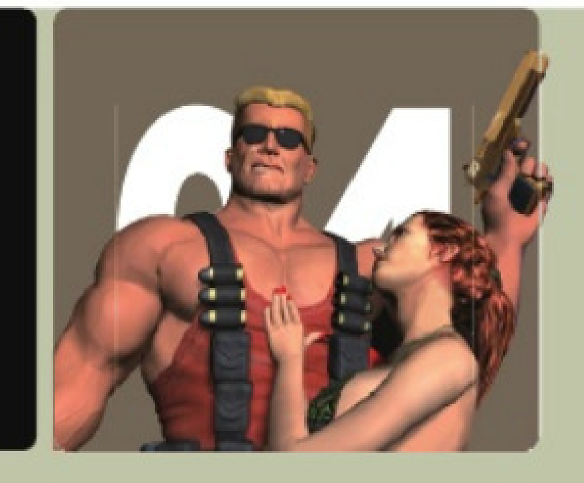
快速移动状态

用于在快速近敌、掩护跑位时所使用的冲刺动作（如右图）。此时人物移动速度最快，由于疾跑时重心的变化和手臂的动作，此时根本无法进行瞄准和射击。当出现敌情后，必须找到掩体后才能出枪射击。优势在于移动力，缺点在于在这种移动状态下，人物对敌情几乎没有任何反制能力。



同属射击类游戏，在以《战争机器》为代表的越肩视角射击游戏冲击下，就连《彩虹六号》这样的老牌战术FPS都必须引入第三人称，经过改头换面后才能继续生存。对人机界面保守的传统FPS游戏而言，人枪分离可以给目前以“射击”为核心游戏方式的FPS增加更多战术内容。在不同的战况下，必须采取与之相对应的战术动作，正确处理人和枪的关系，才能在残酷的战斗中生存下来。FP（First Person）之下，不仅仅只有S（Shoot）这一件事情可做。

用手柄玩FPS≠用勺吃面条



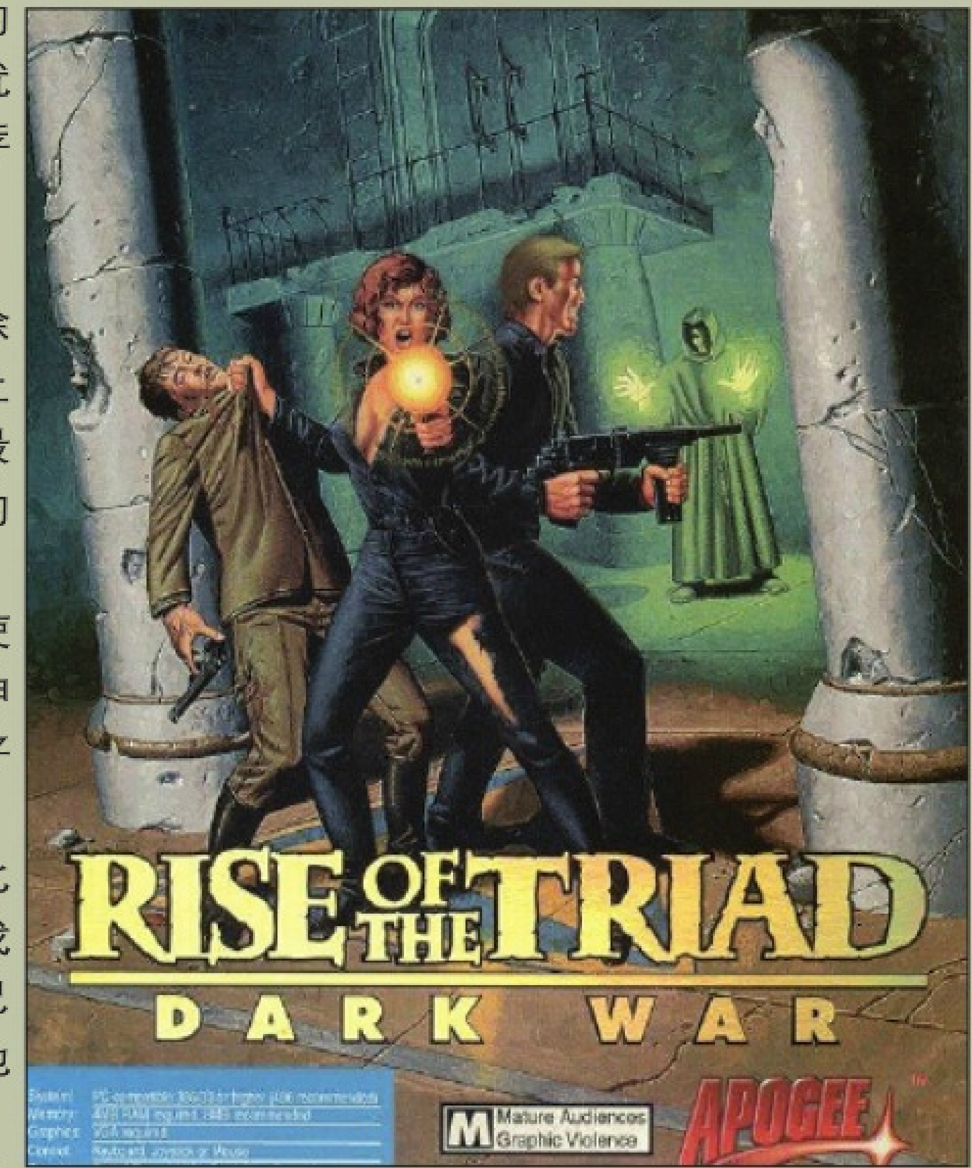

与传统的FPS相比，针对游戏机设计的FPS游戏本身也有很多新特点

这个故事从我买了Xbox 360开始。当我买了Xbox 360之后，总有一群家伙跑到我的面前来，脸上现出忧郁而急切之神色，神秘兮兮地问我："Xbox 360上有什么好玩的游戏？"你可以理解，当时的我正处在兴奋之中，于是我开始不厌其烦地向他们讲述这台游戏机上的有趣游戏。有喜欢赛车的编辑，我就告诉他们上面有《疯狂试驾》；有喜欢角色扮演的编辑，我就向他们推荐《蓝龙》。如你所知，编辑部里除了这些家伙外，还有一大票FPS游戏爱好者。这群家伙热衷于在屏幕上把子弹送入敌人的头骨，同时无时无刻不在为自己的机器配置不能使最新的FPS游戏流畅运行而哭天喊地。很显然，他们就是Xbox 360最大的目标群体。

我于是开始滔滔不绝地向他们赞颂《战争机器》《幽灵行动3》《使命召唤3》等一大票FPS游戏。他们恭敬地听着，脸上流露出憧憬的神色，但紧接着他们就开始表示遗憾："真可惜，我也听说这些游戏很好玩，但用摇杆肯定没有用鼠标顺手。"

一开始我还对这种言论表示赞同，有时出于客气还会附和两句，比如："是呀是呀，我也觉得很不顺手。"但后来，随着逐渐熟悉了游戏手柄，我开始发觉，这话也未必就完全正确。直到有一天，我发现自己可以熟练地用手柄在屏幕上随心所欲地瞄准，于是欣喜之余，开始向他们灌输手柄玩FPS游戏的妙处。

但这群家伙都是一批老顽固，任我如何舌灿莲花，一个个只是摇头说不习惯，还对我在摇杆操作上取得的成就表示怀疑，一脸"用摇杆怎



如果你是个军事迷，会知道早期的游戏对武器的描绘不很讲究

一些DOS时代里值得记住的FPS老游戏

《影子武士》（Shadow Warrior）



继《毁灭公爵》大获成功后，由3D Realms开发，在1997推出的、比《毁灭公爵》好玩100倍的、武器射击感极真实的、情节场景吸引人的FPS大作。其中的日本战刀、双手乌兹冲锋枪和连发霰弹枪让人过目不忘。这款作品是第一个最大还原现实场景空间感的作品。主角是一位来自亚洲的武术大师，游戏中他从城市打到山林、从古庙杀进潜水艇，可谓上天入地，无所不能。

《农夫也疯狂》（Redneck Rampage）





1997年由Xatrix公司开发、Interplay发行的一款相当另类的作品。游戏中具有浓郁的美国乡村风格。幽默、粗犷，同时又能给玩家以深深的神秘感。此外，还必须提一下Interplay那个令人难忘的片头Logo——一个驾驶摩托的人在风驰电掣中用霰弹枪一枪打在印有Interplay标记的邮箱上。这款游戏仿佛在提醒人们，应该好好思考一下为什么现在的FPS游戏会那么乏味、那么缺少创意。

么可能玩好FPS游戏”的样子，着实令人气结。其实我可以用一些经验主义者的例子来解决这个问题，比如说我在网上跟别人对战《战争机器》，对面的外国人一个个没有鼠标键盘，但枪法准得惊人，枪枪爆头，这就说明摇杆并不是如很多人想象般的那样不堪用。但另一个活生生的例子则是，电子竞技赛场中还没有出现过任何一个抛弃鼠标键盘用手柄的家伙，这足以说明在极端环境下，手柄的操作精确度还是远远不够。以前也看过一篇文章，说鼠标是2D界面内最完善的操作方式，对于这一点，我还是颇为赞同的。

但我仍然认为自己有义务纠正这些人的错误观点，鼠标好用这点没错，但手柄也不像我们一开始想象的那么不堪，我苦思良久，对他们进行了以下谈话。

首先，从技术上来说，许多游戏对摇杆做了优化。在大多数FPS游戏中，玩家都可通过手柄进行模糊瞄准，简而言之，你没必要把光标紧紧套住敌人的脑袋，而只需要大致移动到那个位置，系统会自动帮你进行修正。



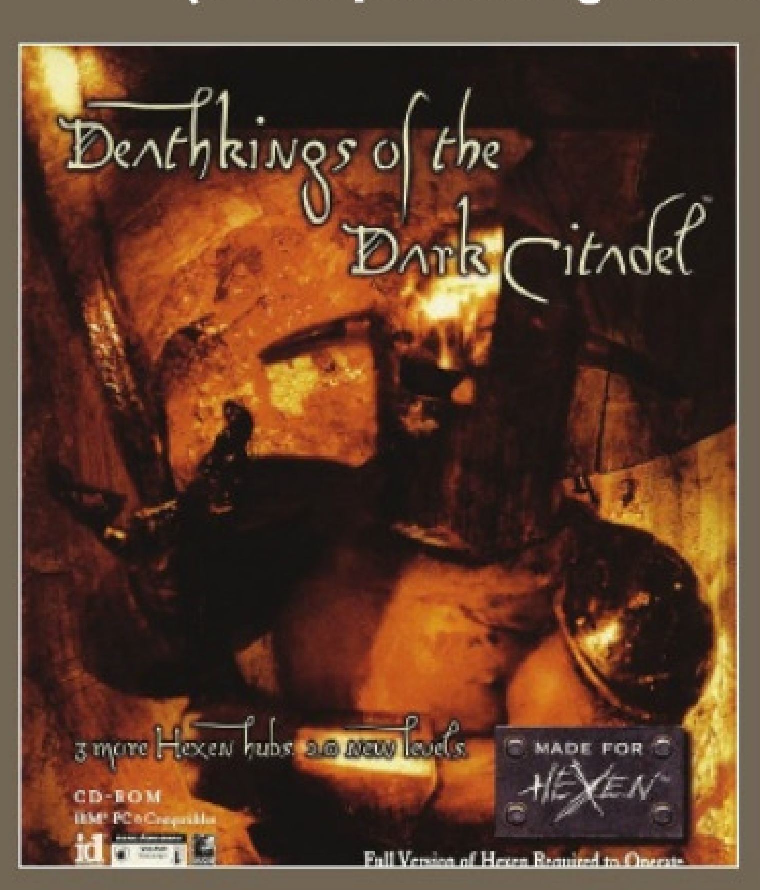
《半条命2》中的Freeman博士当文职人员真是可惜了……

同时，从游戏设计的角度来说，许多游戏机上的FPS游戏关键并不在于精确瞄准，而在于配合环境隐蔽、躲藏、伺机进攻。仔细想一想，虽然都叫第一人称射击，但在游戏机和电脑上的表现风格还是存在差异的。在《战争机器》《彩虹六号》、Halo等游戏中，玩家大多数时间是在利用环境进行隐蔽，再抓住时间反击——这显然和电脑上大部分习惯左右平移朝着敌人冲过去的FPS游戏有很大区别。

最后，古人有云：“技多不压身”，又云：“无他，但手熟耳”，此话诚不我欺，鼠标也好，键盘也好，手柄也罢，都是操作方式，用多了自然就习惯了。用手柄瞄准一开始不太习惯，但适应个一两星期，就算不能随心所欲手随心动，打到敌人还是没什么问题的。

同事们听到我的解释，一个个将信将疑。我知道他们没被我说服，不过不要紧，我觉得迟早有一天，最新的FPS游戏会出现在游戏机上，而这群食古不化的家伙们也不得不被迫接受用手柄玩FPS游戏。不过，那是很久之后的另一个故事了。

《毁灭巫师》（Hexen:Deathkings of the Dark Citadel）



1996年由Raven Software公司制作，id Software公司发行的著名作品。这是一款哥特气氛浓郁、硬派的古典主义FPS游戏。最主要的是，这不是以火箭筒和激光枪为作战武器的FPS游戏。作为主角，你在这个游戏里需要手执战斧或释放带有蓝光的法术。可惜这种类型的作品没能很好地得到继承和发扬。

《摇滚少林之七侠五义》



由国内企业艾生资讯开发的这款作品，曾经被电视台节目专门进行介绍。它是根植于3D Realms公司Build引擎开发的唯一一款中文FPS游戏。在游戏中可以利用暗器、气功等武器杀敌。场景虽然粗陋，但却是有史以来最有中国味道的FPS游戏了，至今令人怀念。可惜由于年代久远，现在连一张游戏图片都无处可寻。

i'm...who?

——网络慈善的中国迷失

■ 本刊记者 冰河

“勿以恶小而为之，勿以善小而不为。”这是三国刘备临终时给儿子刘禅的遗言。

对于一个封建帝王来说，能说出这样的话来，着实难能可贵。当然，对于“善”和“恶”的标准每个人都不一样，即使一样，愿意做到什么程度，也是不一样的。也许正因为如此，刘备能有卧龙凤雏、五虎上将，从一无所有做到三足鼎立，而刘禅最后只有“乐不思蜀”的份。“知善”是一回事，“行善”是另一回事。

MSN中带有I'm的好友以及其相对应的代码

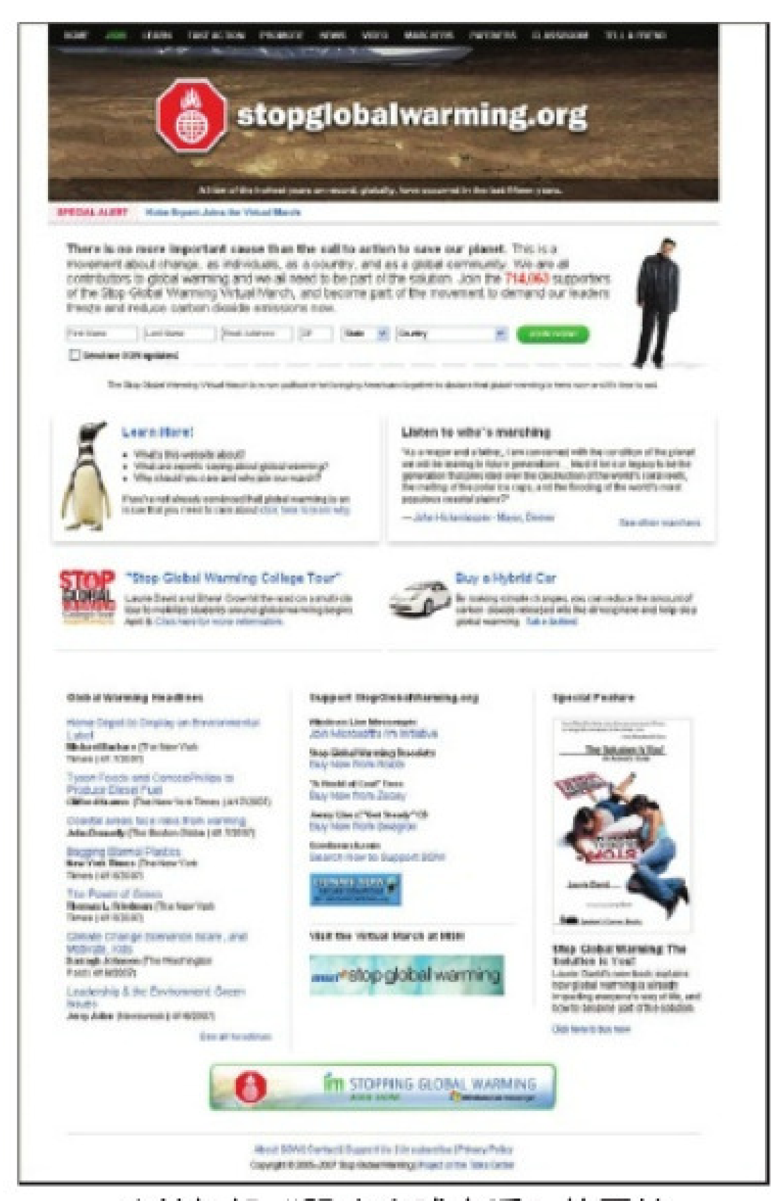
2007年3月1日，美国微软公司MSN业务部门在其英文官方博客上宣布，将在美国启动一项名为“I'm”的计划，“I'm”的意思是“I'm making difference”（我是与众不同的）。只要MSN用户从微软提供的在美国范围内总计9个慈善组织名单中选择代表组织的相关代码（如：*red'u代表美国红十字会）后，在自己名字中加入一段文字，就会显示出这个绿色的“I'm”图标，好像为自己的MSN名字加上了一顶独特的标志。有了“I'm”绿色标志的MSN用户只要和别人聊天，MSN就会从用户聊天界面上获得的广告收入中拿出一部分捐助给包括“美国红十字会*red'u”“探索和保护这个星球俱乐部*sierra”“美国男孩和女孩俱乐部*bgca”“阻止全球变暖*help”“美国地区联合国儿童基金会*unicef”等在内的若干个慈善组织。简单来说，就是有“I'm”标志的用户每聊一次天，MSN就捐出1美分给用户选择的上述组织，每个组织将最少获得10万美元的捐款，不设最高限额。在微软MSN启动这项慈善计划仅仅一周后，在大洋彼岸的中国，在没有任何官方宣传推动，仅仅依靠MSN用户口碑相传的情况下，有超过百万的中国用户自发参加了这个活动。不过很快有人注意到了活动的细节，就是这项活动只对美国用户，中国用户参与事实上对捐助金额没有任何实质性的帮助。

很快的，一项被称为“中国版MSN慈善”的活动也出现在网民视野。活动形式和内容都有些类似，就是添加一个爱心助手，并把“(L)救助小王越———www.helpwy.com”放到自己的签名中，标记“（L）”就会变成一颗红心标志。这次MSN爱心签名行动是为了救助一个白血病儿童王越，每天挂着这颗“红心”上线的MSN用户，活动的发起者“MsnNext互助网络”社区就将为正在死亡边缘徘徊的王越多筹集5分钱。

与微软的“绿色I'm标志”活动迅速风靡的情况有些不同，这项“中国版MSN慈善”在网民中引起的反响并不大。截至记者截稿之际，“中国版MSN慈善”仅仅累计爱心签名70776次、累计爱心签名筹资3538.80元。距离活动发起的日子3月21日已经将近1个月，而同样的时间内，微软的绿色标志慈善活动参与者超过了百万，为美国人民和微软公司创造了远远超过百万的慈善价值。两项慈善活动不同的境遇，被外界称为“中国红心拼不过美国绿帽子”。



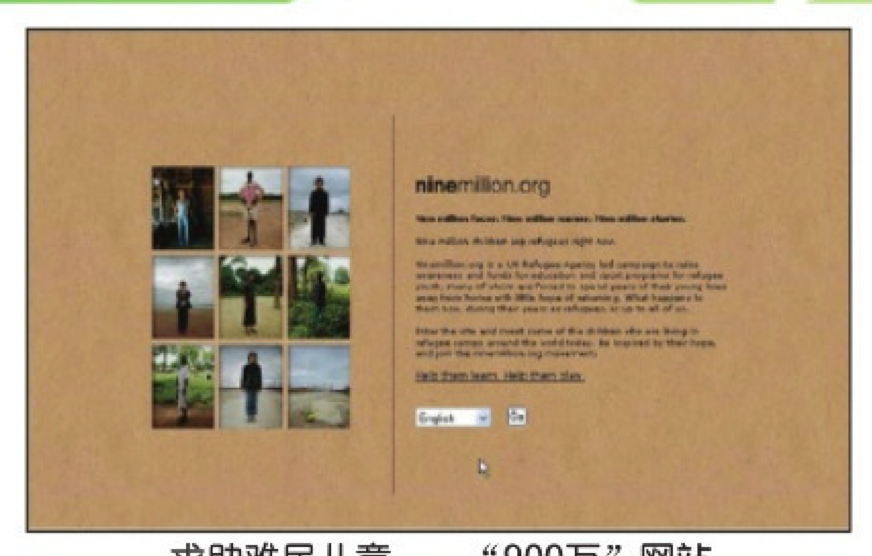
微笑图书室与天会社区合作的项目



公益组织“阻止全球变暖”的网站

中国网民对于慈善事业有足够的爱心和热情，这是毋庸置疑的，否则微软MSN的“绿色I'm”标志活动就难以在短时间内有超过百万用户自发参加。但为何中国版的“红心”标志活动就显得门庭冷落车马稀呢？本刊记者首先采访了一些两项活动的参与者，请他们谈了谈自己参与活动的初衷和选择理由。其中一些意见颇具代表性。

刘妍是一家游戏企业的市场人员，她于3月25日得知了“I'm”慈善活



求助难民儿童——“900万”网站

动的消息，没有思考太多就给自己加上了绿色标志。她认为这项活动对她来说并不需要付出什么额外的物质资源，还能为慈善活动尽一份力量，很有意义。尽管后来她也得知此活动对中国用户并无效用，但出于对绿色标志的喜爱，也没有更改。她坦承“到了这时候，就纯粹是出于对白领时尚的追捧和对个性标志的喜爱”。出于相同的理由，当她得知“中国版MSN慈善”活动的时候，她也毫不犹豫将绿色“I'm”改成了“红色爱心”。刘妍认为既然中国用户参加了美国版MSN慈善也没用，只是图个好看，不如参加中国版MSN慈善活动，好歹能帮助一个中国人。

钱利康与刘妍不同，这个“海龟”对于绿色“I'm”慈善活动远比中国“红色爱心”活动要热情坚定得多。他的理由首先是绿色“I'm”计划活动的受益者虽然是美国公益组织，但看看其中的内容：“探索和保护这个星球俱乐部*sierra”“阻止全球变暖*help”等组织致力的方向并不仅仅是美国地区，而是全球。保护环境不但会拯救很多人，还包括很多生物，远远比拯救一个人重要。其次，钱利康对“中国红心”活动表示了一定的质疑。他认为，这项活动有一定的商业操作痕迹在其中，是否借助救人来宣传企业自身，他不好判断。如果仅仅是一种简单的商业营销和慈善结合的活动，他也不会有太多介意，直接就参加了。但现在的问题是，他无法相信活动发起者的公益性和中立性质，对于慈善基金的流向无法信任。“如果我参加了活动，但最终被这个爱心幌子给骗了，需要得到帮助的人没有得到应得的帮助，仅仅是让少数人发了财，那就太冤了。”相反，对于美国的慈善活动，钱利康有充足的信心，“这些慈善组织能通过与微软合作的资格审查，一定都是正规的公益组织，而这种组织在美国的管理都很严格，不用担心资金被滥用和不到位。事实上盖茨本人就是这个世界上最大慈善基金会的建立者，在这方面我相信微软和盖茨”。至于中国用户参加绿色“I'm”活动无效的问题，钱利康解释说，如果仅仅是在中国用户之间的即时通讯，的确是无效的。但如果挂着这个标志与美国地区的用户交流，那就有效，他在美国有不少同学、朋友和同事，每天通过MSN的沟通都不少，因此他一直没有更换自己的绿色“I'm”标志。

方娟作为一家市场调查研究机构的研究员，除了有类似钱利康所提出的质疑，同时还从用户角度对中国版MSN慈善活动的设计提出了一些意见。她认为相对绿色“I'm”标志慈善活动，中国版的“红色爱心”慈善活动除了有个红心标志之外，还需要加上一个网址，这让对流氓软件和木马网站戒心很强的网民心存疑虑。即使可以证明网址没有问题，但增加的网址使得MSN的个人签名不再简洁明确，甚至会影响用户查找自己的好友。因此从方便易用角度上来说，她不喜欢参加中国版MSN慈善活动，即使她最后也还是挂上了那颗“红心”。

钱利康和方娟的一些疑虑也是很多中国MSN用户对于两项活动反应不同的理由。每个网民都有足够的爱心，这是肯定的，但中国社会长期以来慈善活动的不公开、不透明，以及暴露出来的种种黑暗内幕，已经严重损害了中



救助活动的网站

国用户对于慈善活动的热情和信任。因此，面对美国的绿色“I'm”慈善活动和中国的“红色爱心”慈善活动，用户体现出的截然不同的反应，实质上是对两国在慈善活动和组织管理机制的不同认可，而不是如外界所言的是“出于对时尚的追求”“崇洋媚外”。简而言之，对于中国网民来说，他们缺乏的不是爱心，而是信任。如何正确引导用户的爱心，建立完备完善的网络慈善公益活动组织管理形式，让每个网民都能充分发扬自己的慈善活动热情，将他们的爱心送到最需要的人手中，让网民看到自己的爱心成果，这才是目前所有热心网络公益事业的人最需要关注的问题。而微软在线服务集团大中华区有关负责人员在接受采访时也表示，“I'm”推出后，不但在美国市场，在中国市场也受到极大的关注，这也充分显示出中国的MSN用户对公益事业的极大关注。为了不辜负这份关注，他们正在和美国总部方面协商，在未来推出针对中国用户的网络公益慈善活动，让中国MSN用户的爱心和热情有的放矢。


有关救助王越的MSN用户签名


需要救助的白血病儿童——王越

截稿之际，记者无意看到这样一项网络公益活动。“微笑图书室”是由民间志愿者自发成立的公益性民间组织，倡导“授人以鱼不如授人以渔”的理念，让热心公益的网民通过网站平台，自主、持续为贫困地区的学生提供课外阅读的机会。目前他们已与上海“天会浩”网络调查公司所属的“天会社区”合作，用户只要参与相关的网络调查，将获得的虚拟币奖励通过社区中设置的捐助流程捐出，就能帮助“微笑图书室”在贫困地区建立面向中小学生的公益图书室，详情可参见具体网页：http://www.mytianhui.com/public/toLoveBook.th。目前此活动已经成功举办了多期，为64间学校共捐书36 312册，这说明，在公开、完备的管理机制下，中国网民其实并不缺乏慈善热情和参与动力。



如今网络的优势越来越受到人们重视，网络可给网民带来更多方便，吃、穿、住、行等各个方面都可通过网络解决。网络的发展改变了消费者的观念，而人们又通过网络得到了实惠、便捷、高效等很多意想不到的惊喜。网虫李欣早就感受到了网络的便捷，下面我们就一起走进网络，了解他的网上新生活吧。

■ 天津 武金刚

一、足不出户缴话费

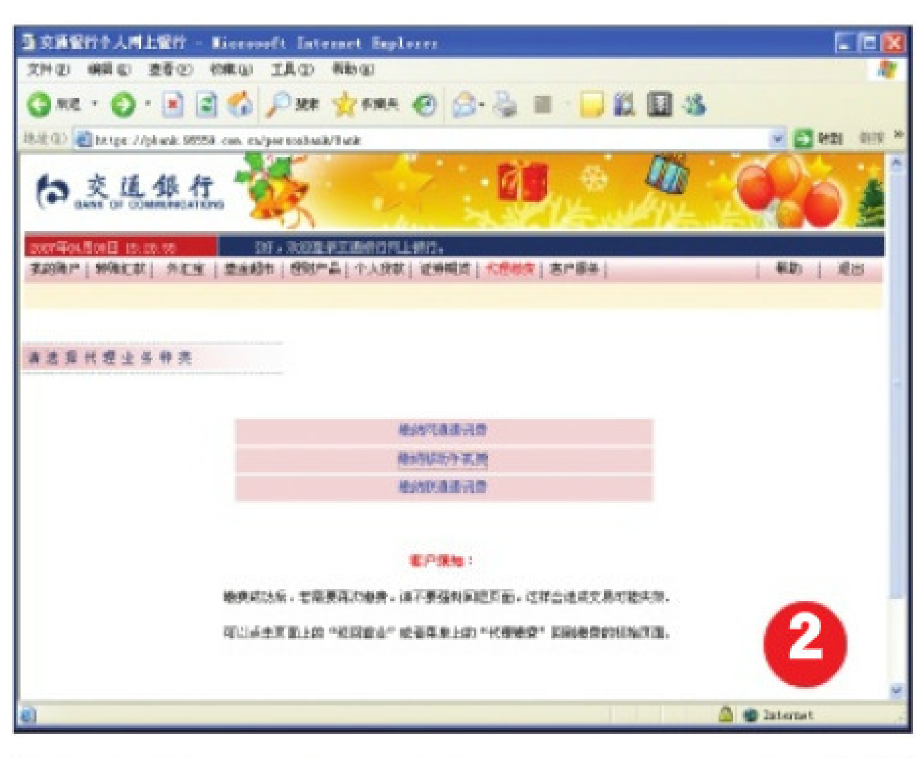
周一早上，李欣刚刚来到单位，发现手机上有条未阅读的短信息，打开一看，这才知道自己的手机从昨天晚上就开始欠费了。可现在正是上班时间无法到营业厅缴费呀，MM一上午都接不到自己的电话，肯定翻脸，这可如何是好？有了！李欣忽然想起来，自己不是开通网上银行了吗？这样就能非常方便地到网上缴话费了。

提示：在网上缴话费前，需要先到银行办理一张信用或借记卡，并开通网上银行业务，目前各大银行都提供了网上银行业务，可根据需要办理。

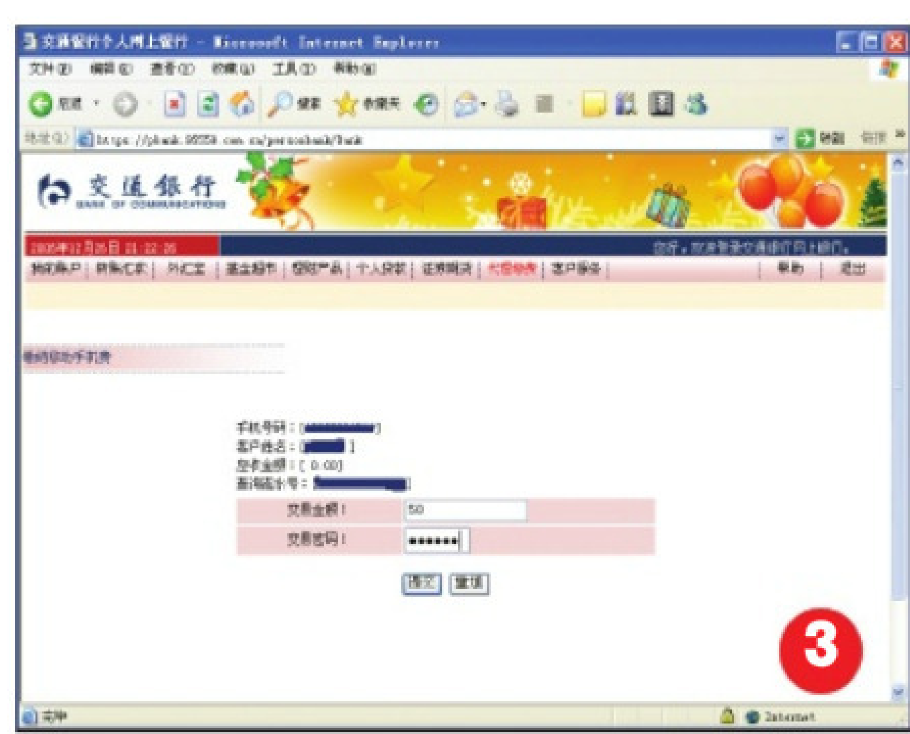
李欣打开电脑后，拿出开通了网络银行的交通银行信用卡，在IE地址栏上输入交通银行网址：http://www.bankcomm.com，登录到交通银行首页。在首页单击“个人银行”链接进入到个人网页银行登录页面（图1），随后选择“普通用户登录”即可进入登录界面，第一次进入到登录界面后，李欣发现该页面的“密码查询”项中出现一个“安装控件”的提示，这是因为李欣电脑上没有安装交行提供的安全控件，随后按照提示一步一步安装即可。控件安装后，在该界面中输入卡号、密码、附加码等信息并单击“登录”按钮即可登录账户。



下面李欣就可在账户界面缴费了，单击“代理缴费”链接打开缴费界面（图2），在此系统提供了网通、移动、联通通信费项目。李欣选中移动业务类型后，在出现的手机号码项中输入自己的手机号码，单击“提交”按钮打开缴费界面。在“缴费金额”项中输入需要缴纳的金额，在“交易密码”中输入该账户的密码（图3），随后单击“提交”按钮，片刻系统提示交易成功，这样系统会自动从当前账户中扣除缴费金额。



李欣第一次使用网上银行为手机充值，确实感觉到了网上缴费的方便、快捷。他决定将这件事情告诉MM，让她也感受一下网上缴费的乐趣。



二、网上订花，时尚、浪漫

周二清早是一个安静的早晨，李欣正在美梦之中，被一阵急促的电话铃声惊醒。原来是MM的电话，说今天是她生日，晚上要他陪着MM去过生日，并且告诉李欣别忘了自己曾经许的愿。李欣睡意正浓，迷迷糊糊想起曾经答应MM生日时要送她100朵玫瑰，表示百年好合。这么早去哪里买花呀，就是能买到花，自己拿着这么多花去见女友，岂不又成了办公室内阿海等人的笑柄？冥思苦想后，决定网上订花，这样MM看到100朵玫瑰肯定会喜出望外的。

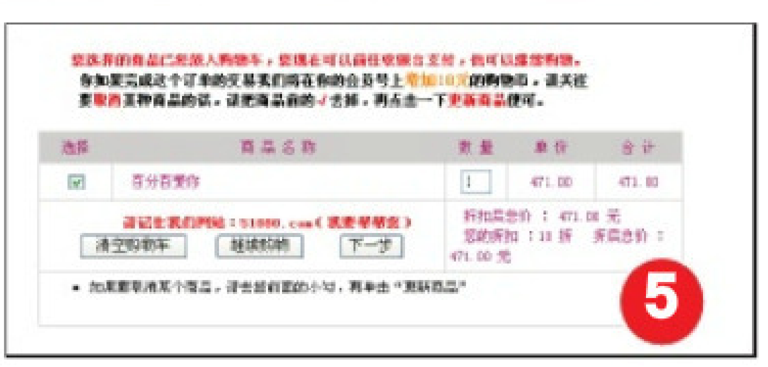
李欣主意已定，赶紧起床来到电脑前准备网上订花。李欣在百度上搜索了众多国内知名的网上花店后，发现51880鲜花店（http://www.51880.com.cn/index.asp）是一家全国最大的连锁花店网，在该网订花几乎全国所有的

城市或地区都能及时送到，是一家信誉不错的网上花店，于是李欣决定在该花店为MM订花。

李欣首先在网站首页单击“注册”按钮，先登录到该网站进行会员注册，注册为正式会员后，就能在该网站上在线订花了。

51880鲜花店网站首页提供了“天天特价”花卉，在此可选择特价的花。李欣浏览了一番，感觉不太满意，随后又在左侧的“按花材分类”项中单击“玫瑰花”，打开该花店的所有玫瑰花列表。李欣翻找了半天，终于找到一个名为“百分百爱你”的玫瑰花，单击图片进入该花的详细信息界面（图4），在此李欣又对该鲜花的组成、鲜花寄语、配送范围、详细价格进行了解。通过简介，了解到鲜花是由100支玫瑰花组成，并且网上购花要比市场价便宜很多。李欣看后欣喜若狂，决定购买后单击“放入购物车”链接，进入到放入购物车界面（图5），在该界面中单击“下一步”，打开“填写订单”界面，这里需要填写收货人资料和送花日期，随后在“留言”项中填上对MM生日的祝福话，以后在网站赠送的精美卡片中会写上我们输入的祝福语（图6）。输入后单击“确认订单”，此时系统会自动提取注册时填写的会员资料，随后单击“马上提交订单”。订单提交完成后选择支付方式，这样就完成了网上订花的过程，花店的送花人员看到订单后一般在3～24小时内就可将鲜花送到MM手中，这时MM肯定会感动万分的。


4


5



6

三、网上发传真，更方便、实惠

由于昨天晚上给MM过生日多喝了几杯，周三早上李欣头有点疼，到了单位准备坐下来休息一下。这时外地几个客户给李欣打来电话，让他将公司几个产品信息用传真发过去，客户表示十分着急。无奈，李欣只好整理需要发送的传真材料，随后来到传真室准备给客户一一发传真。一进门，李欣发现几个同事拿着很多材料都在排队等待发传真，这下可以急坏了李欣，李欣心中暗想如果等同事们将材料一一发完也要等一个小时左右，这样客户那边肯定会着急。于是李欣决定到网上发传真，这样方便快捷，又不用排队等候了。

李欣回到办公室，想起几天前曾经在网上看到过的那个传真网站，于是在IE地址栏中输入http://www.fax898.com打开Fax898网站，这是一个国内比较优秀的传真网站。在该网站中用户可以非常方便地收发传真，比传统的传真机更方便、实惠。


7



8

使用Fax898收发传真时，首先要注册一个传真号码，在注册界面按照提示一一输入注册信息即可（图7），注册成功后李欣会拥有一个固定的传真号码。

在网站首页“分机号码”登录界面中输入注册的用户名和密码后即可登录自己的账户（图8），在该账号下就可收发传真了。

发送传真时，在左侧的功能列表中单击“发传真”，打开传真发送界面（图9），在“发送主题”中输入该传真文件的主题，在下面的“接收传真号码”项中输入对方的传真号码，格式为“区号+对方传真号码”，在对方昵称中输入对方的名字。在下面的语音设置项中选择发送传真的启动方式，在此李欣选择了“直接发送”。在“传真文件”中单击“浏览”按钮选择要发送的传真附件，目前该系统支持TXT、DOC、XLS、TIF、BMP、JPG等格式，文件页面设置纸型必须为A4。输入需要上传的文件后，单击“上传”即可将附件添加成功，随后单击下面的“立即发送”按钮即可将传真发送出去。


9

Fax898还支持传真接收功能，通过该功能可以接收客户发送给我们的传真文件，不过只能通过进入传真账户进行查看。

四、火车票网上购

昨天下午李欣接到业务经理打来的电话，要李欣周五到长春办理业务，可周四这天是李欣最忙的日子。到了上午10点多，李欣还没有抽出时间去售票处购买去长春的火车票，为此李欣心急火燎，生怕来不及购票耽误行程。同办公室的阿海告诉李欣在网上也可购买火车票，比售票处排队购票要方便得多。阿海的话提醒了李欣，李欣赶忙打开电脑准备到网上购票。

网上订票前，首先来了解一下火车票的价格和火车时刻表，做到心中有数后才能进行订票。李欣在阿海的指点下来到“找路网”（http://www.askway.com.cn），这是一个功能强大的火车车次和票价查询网站，在此可快速查找到全国各地的火车时刻表和票价情况，即使你不清楚要乘坐哪一车次，也能方便地进行查找。

在网站的首页，系统提供了“列车、航班时刻表查找”“车次/班次”查询等3种查询方式，李欣并不了解北京通往长春的火车车次，只好通过“列车、航班时刻表查找”功能进行查询。

查询时，李欣进入“列车、航班时刻表查找”项中的“起始地”，输入“北京”，在“目的地”项中输入“长春”，并勾选下面的“火车”复选框（图10），随后单击“查询”按钮，该网站即可对该范围内的火车班次进行查询。查询后列出北京到长春的所有火车时刻表，包括火车的车次、发车时间、行程里数、行程时间、各种座位的票价情况。在此李欣可对所有车次的详细情况进行了解，并根据自己的出发时间选择了一班比较适合的车次（图11）。

选择了准备乘坐的火车班次后，李欣便决定网上购票了。在阿海的推荐下，李欣来到国内信誉度较好的火车票网站：“首铁在线”（http://www.036.com.cn）。在该网站订票前首先进行用户注册，在此李欣单击“注册”按钮，在注册界面中输入用户名、密码等相关信息即可注册成为会员用户。下面就可在线订票了。单击页面左侧的“在线订票”链接进入订票界面，点击“北京地区”链接进入到下一界面，在此系统提供了预订车票的所有车次，李欣找到自己需要订票的车次后单击界面中的“好的”按钮，进入到“填写订票信息”界面（图12），选择好发车日期、到站地点、票种、席别、票数等信息。点击“提交”按钮，进入到“核对订票信息”界面，核对正确后，在下一界面系统提供了“在线支付”和“代售处购票”两种购票方式，李欣选择了“在线支付”。随后单击“提交”按钮，系统提示李欣订单已经提交，并给出一个订单号，李欣记下该号以便日后方便查询。订票成功后，稍后李欣就可利用休息时间到“首铁在线”取票了。







五、网上查询、方便快捷

由于今天下午要出差，周五上午李欣没有去上班，只是打电话给公司让阿海帮他取回了昨天网上订的车票。李欣正准备收拾行李，妈妈特意打电话来叮嘱李欣，东北气候比较冷要多带些衣服。为了不让老妈担心，李欣只好从命，可是带什么衣服去东北比较合适呢？于是李欣决定先了解一下长春最近几日的天气情况。了解天气情况，李欣当然选择网络查询，通过网络能快捷地查找指定地区的天气情况。

首先在IE地址栏中输入http://www.nmc.gov.cn/登录到“中央气象台”网站，在网站左侧单击“城市天气查询”，选择要查询的省市名称，如查询长春，可选择“吉林-长春”。随后系统在“当前城市”项中显示长春当前的天气情况，其中包括气温、风速、紫外线等信息。李欣想看看最近几日长春天气有什么变化，单击下面的“查看长春天气详情”链接，在打开的页面中可查看到该城市最近3天内的天气情况（图13）。在“指数查询”项中还能对穿衣、感冒、晨练、交通、防寒等多项指进行了解，在各项指数中提供了相应的参考信息，如在“穿衣指数”中系统给出了“温度极低，建议着厚羽绒服、毛皮大衣加厚毛衣等隆冬服装”的信息，这样李欣就可按照提示准备需要的衣服了。

李欣查看了天气情况后，忽然想起自己还要订旅店，否则下火车还要东奔西跑找旅店，非常麻烦，干脆在网上先预订一个旅店，下车后有歇息的地方。于是李欣来到了http://www.elong.com/，这是一个旅游服务性网站，在此提供了机票、旅店等多种预订业务，信誉不错。李欣单击该页面上面的“酒店”链接进入到酒店预订页面。

首先，在“选择城市”项中点选预订酒店所在的城市，





如果没有你选择的城市，可在其他项中直接输入。在“入住和离店日期”中输入入店日期、离店日期、房间数、每个房间的人数，在“更多搜索条件”中输入酒店名称，如果对当地酒店不了解，可选择一个酒店等级，随后单击“搜索”按钮，系统会按照输入的信息来搜索当地所有注册的酒店。搜索后，系统会显示出搜索到的酒店（上页图14），在此可以非常方便地了解当前列出的酒店位置、房间价格等信息。选中某个酒店后，点选“预订”按钮，按照提示一步步输入即可。片刻功夫李欣就为自己预订了一个满意的旅店。

六、长途电话网上打

连续坐了十几个小时的火车，在周六早上终于来到长春，并下榻在自己预订好的酒店。到了酒店李新想到的第一件事情就是给远在北京的MM和亲人打个电话，报个平安。可在长春往北京打电话非常昂贵，于是李欣选择了经济实惠的网络电话。

目前国内的网络电话软件非常多，李欣精挑细选后，选择了方便实用的UUCall网络电话软件，这是一款绿色软件，操作方便，无须安装即可使用。

使用UUCall拨打电话前，首先要注册一个UUCall号码。注册时，双击UUCall下载程序，弹出一个登录界面，单击界面下方“注册新的账号”链接，打开一个注册界面，在此输入用户名、密码等信息即可注册成功。注册后系统会分配一个8位数字的网络号码，这样就可使用用户名或网络号码登录UUCall程序了，用户可在程序的主界面中查看账户余额、通话记录等信息（图15）。

目前，使用UUCall拨打国内电话为每分钟0.12元，该软件注册后可免费获取3.6元的通话费，这样不花钱就可拨打30分钟国内长途电话了，真是实惠。

注册后就可获取免费通话费了，单击程序界面右上方的UUCall图标，打开该账号的信息网页，单击界面中的“免费手机短信体验计划”，进入短信发送界面（图16），在此输入手机号码后单击“获取体验码”，随后系统会向手机发送一个验证码。此时系统会返回到账号信息界面，继续单击“免费手机短信体验计划”，随后输入验证码即可获取3.6元的话费。

获取话费后，李欣迫不及待地准备拨打电话了。拨打时，在UUCall程序的主界面中用鼠标单击数字键即可输入号码。使用UUCall拨打手机时要在号码前面加“0”，拨打固定电话时要在号码前面加区号。号码输入后，单击拨号即可与电话连接，对方接通后就可使用耳机和麦克风与对方通话了（图17）。

通话时，如果感觉音量太小，可在主界面下边调整耳机或麦克风的音量。如果体验费用用完，还可使用银行卡支付、移动神州行卡充值、银行汇款等付款方式进行充值继续使用。







七、股票行情网上查

两天的出差，李欣办了很多事情，周日晚上李欣在酒店的床上准备休息，忽然想起自己一个星期都没有看股票了，不知行情如何，于是李欣打开笔记本，上网查找起股票信息来。

在网上查看股市，李欣先到渤海证券网站（http://www.ewww.com.cn）下载了一款名为“渤海证券行情”的软件系统。这是渤海证券网站提供的证券网上查看和交易软件，可以查看大盘和个股实时行情、各种K线图，并进行网上交易。

进入“渤海证券行情”系统，在程序的登录界面中弹出一个选择登录方式，程序提供了“渤海证券网通行情”和“渤海证券电信行情”两种方式。李欣根据自己的网络连接方式选择后，在下面的“登录方式”中选择“浏览用户”，随后单击“连接主站”按钮，打开程序主界面，在此李欣便对自己购买的股票信息进行查找（图18）。在“渤海证券行情”系统中除了提供上海、深圳指数外，还提供了AB股、债券、基金、权证等个股报价的详细信息，可在界面下面的“分类”列表中选择查看。

在左侧的工具栏中，李欣还通过报价分析、及时分析、技术分析、报表分析等功能对股票进行全面分析（图19），方便用户对证券行情的全面剖析。





一个星期过去了，李欣利用网络的便捷，有条不紊地处理着自己身边的各种事情。网络改变了李欣的生活方式，有了网络，李欣感到前所未有的实用和快捷。P



十刃集结

——最强聊天表情完全解析

■ 北京 杳杳

如今大家对聊天表情肯定都不陌生了，有网友说自己离开它们简直就不知道怎么和人交谈了，这虽然有些偏激和极端，但也在一定程度上反映出其重要性。

大多数人接触表情都是从QQ开始的，早期QQ还只能使用其自带的表情，MSN更是没有表情的功能。而随着网友使用表情的热情高涨，QQ、MSN、网易泡泡甚至淘宝旺旺这样的商业工具，都将自己的表情功能开发得淋漓尽致。新版的聊天工具除了有在网页保存图片成为表情的功能之外，还有专门的表情套装下载。本文即是将目前国内流传范围最广的10套表情介绍给大家，它们在表达思想感情、渲染情绪意境来说可谓入木三分，堪称“表情中的战斗情”。如果你还没有见过这些表情，那可是太落伍啦！

文中将按照10套表情的“战斗力”，冠以“十刃”之头衔，由低到高依次介绍。各位看官，眼睛可睁大了噢～

第10刃——乐乐

http://lele.i.yulequan.com/

乐乐的个人宣言是：“我并不属于地球，我原本是外太空美丽星球的生物，卡萨魔法学院的学生。出现在地球后，形象就是一只黄色小狗狗。我相貌可爱、举止活泼、聪明伶俐、反应超快，能听懂所有的语言，甚至可以做到一只狗能力范围以外的事情。在人类眼中，我俨然是一只受过良好训练的小狗”（**图1**）。

在原创者的博客中，大家可以找到乐乐的表情全集（**图2**），全是GIF格式的，会做各种动作，动起来相当可爱。有网友说它“头上长角的样子像个小恶魔”，其实那是乐乐在化妆舞会上戴的角，后面的蝙蝠翅膀也是安上去的；它脑袋上原本只有一对小耳朵，正上方还有一小撮毛，让人忍不住想去摸一摸……

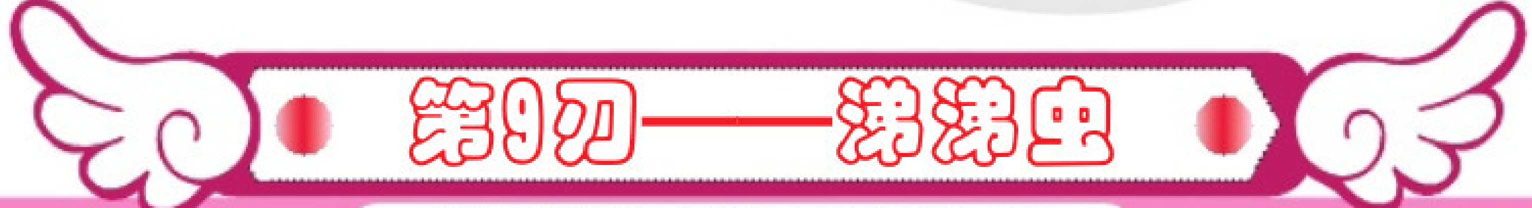
作为聊天表情的后起之秀，目前乐乐的人气正在MSN上急剧增长，大家可经常关注作者的博客，下载最新的乐乐表情。



图1：可爱的小狗乐乐



图2：乐乐的表情全集



第9刃——涕涕虫

http://www.ttbug.com/index.asp

涕涕虫的英文名叫“TTBug”，显然中文名是从TT的音译而来。涕涕虫作为MSN表情运用得比较多，大家可以从“MSN分享网站”（http://ilove.msnshell.com/html/emos/list_6_4.html）上下载其系列表情（**图3**）。

涕涕虫系列共有5个人物，主角当然是涕涕了，另外还有涕涕的女朋友“卷卷”、涕涕的老板“Boss”、涕涕的宠物“小全”和“花子”。涕涕是个男生，待业，常年的失败锻炼了这个坚不可摧的小人物，满脑子无用的鬼主意造就了他的黑眼圈。他一激动就流鼻涕，美女是唯一可以让他来劲的事物，不过外表可爱的女友却让他的生活充满了打击。卷卷是涕涕的女朋友，她能干，很会做家务，喜欢一切漂亮的东西，理想是经营一家小店。不过其完美的性格背后隐藏着异常的本性，时常让她的男友处于恐慌之中。小全和花子则是涕涕的一公一母俩宠物，小全的过去是个谜，他总是知道自己应该讨好谁，所以虽然是TT的宠物，却从来不忠于TT——至于它到底忠于谁呢？去下载来仔细研究研究就知道啦！而花子是再没有什么别的宠物能比她更可爱活泼的了，她喜欢做白日梦和漂亮的小花，不过也有着极其恐怖的双重性格！

涕涕虫网站（**图4**）俨然已成为TT的博物馆，内容非常丰富，不但有表情下载，更有T动画、T生活、T游戏、T博客（http://www.ttbug.com/blog.html）、T贺卡、T商场、T彩信等，简直就是大杂烩，感兴趣的朋友千万别错过。



图3：涕涕虫表情



图4：TTBug官网Logo

第8刃——糯米猪

http://www.qpig.net/

糯米猪对广大网友来说肯定不会陌生了，它是这10个表情中最为应景的，别忘记今年可是金猪年哦！众多的猪猪朋友们当然会把它看成是自己的吉祥物了。而它长得也确实不赖，珠圆玉润的，一看就是个福相！只是这只猪除了可爱之外，还带着一些狡黠。它可是多重性格的家伙，最喜欢看美女，还时不时传出些绯闻，但这并不妨碍它的走红，谁让这年头假大空的正面形象和扁平人物已不流行了呢。相反，正是这种有着神经质性格的家伙更具真实性，更容易让人亲近。只是不知道它为何以糯米为名，可能是长得白白胖胖的，让人感觉很像糯米（**图5**）……



图5：“猪圆肉润”的糯米猪

它的表情一般只在QQ上流传，大家可上它的官网去下载表情套装（http://www.qpig.net/down.asp），还可以下载各种鲜艳好看的壁纸来装点你的桌面，让它也跟着喜庆一把！

另外，其背后的创作者不但自己做出糯米猪这么生动的形象，也很关心中国动画的未来，最近就开展了一个叫“强强联手——糯米猪牵手中国未成年人网脉工程”的活动，号召中国青少年打造自己的网络动画作品。同时他还竭力推荐有才华的漫画作者的作品，如《刀刀——一个画画的诗人》（http://www.qpig.net/xinwen.asp?id=31）。看来这位作者还有着很强烈的使命感，也许中国动画就会在这样一群充满激情的年轻人手中振兴（**图6**）！



图6：糯米猪的四格漫画



http://www.hezi.cc/

盒子的全名叫“张小盒”，但网友们都亲切地叫他“盒子”。官网上对他的介绍很贴切：“一个普通的、可爱的小白领，有些无奈，有些无辜，也有些理想和激情。他擅长加班，不擅长追女孩，不擅长讨好老板，爱情、金钱、生活都比较匮乏。也许，每个人身边都有这么一个人，这样的人似乎在世界的各个角落里都充斥着，默默无闻着，也许是你和我，也许就是我们身边的任何一个人。”听起来好像有点平凡，但平凡不代表平平无奇，相反更有一种“平平淡淡便是真”的感觉。也正因此，盒子唤起了很多网友的共鸣，看看网站下方的“盒粉留言”，就会知道他们对盒子的热情了。盒子的创作者是一个团队，叫盒子动漫社（**图7**），是几个朋友自发组成的兴趣团队，决心将张小盒的故事进行到底。在盒子的故事中，还有女同事“莉莉盒”、老板“VC高”和男同事“黄阿狗”，4个人就这样在办公室这个相对狭小的空间里演绎着各种故事。所谓“3个女人一台戏”，3个男人和1个女人的故事更会吸引人……在官方网站里，我们可以看到有关盒子的新闻、下载表情、MSN头像、BBS用图和桌面壁纸（**图8**），并有丰富的链接可进入张小盒吧、张小盒MSN、张小盒新浪、张小盒猫扑、张小盒娱乐圈、张小盒若邻等。网络就是这样，由一个入口，你可以进入无穷无尽的精彩世界。这里着重要说的是“张小盒娱乐圈”：这是一个互动平台，由于盒子是一个白领形象，演绎的也是白领故事，能吸引人数众多的白领阶层，因此张小盒娱乐圈宣称将成为中国最活跃的中国白领交流平台。在这里不仅有张小盒，还有来自五湖四海的“盒粉”“大使”，每天都有新鲜的话题在讨论，诉说着白领生活的趣事，并且无需注册也能畅所欲言。以白领为特色，这也是聊天表情里较为少见的，而广大白领的生活其实是枯燥乏味的，因此盒子的出现可说是填补了这一空白，所以它的走红也非浪得虚名了。



图7：方方正正却无棱角的白领“盒子”

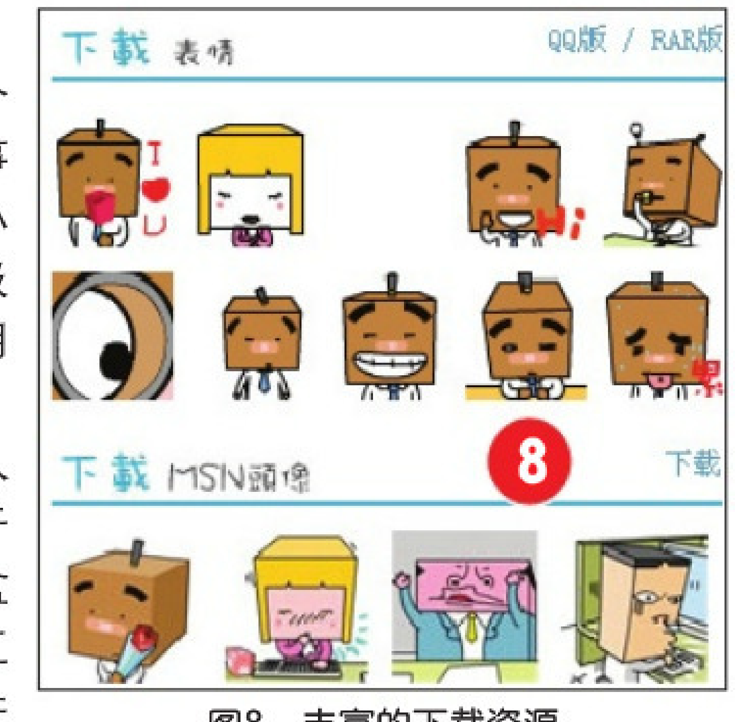


图8：丰富的下载资源

另外，其官网还对“若邻”进行了推荐。若邻也是一个新名词，它是一个非公开的商务SNS网站（即网络社交平台），在这里，张小盒以一个虚拟人物出现，和大批盒粉亲密接触。



http://www.live66.com/

遛遛系列是3只分别为灰、白、黄色的小狗，其中最有名的要数黄色的遛遛了，准确说来它应该是黄白相间的，一双大大的、相当无辜的眼睛，让人一看就很想捏一把。有时它也会露出狡诈的神情，比如想做些小坏事什么的，可一看到它那可爱的样子，你又怎会忍心责怪呢？

在作者的MSN空间（http://live-66.spaces.live.com/）上是这么介绍遛遛的：“我最喜欢追着飞盘跑，喜欢捉弄小蝴蝶，喜欢穿最时髦的衣裳，喜欢主人亲昵地叫我‘遛遛小笨蛋！’”由于遛遛的出现与MSN有着密（下转第37页）

粥粥与小盒认识，经常相互切磋。于是，决定联合起来，争取更大的进步！

说到了张小盒就得谈谈他新成立的“盒粥联盟”，一些共同爱好动漫的年轻人聚在了一起。其中的另一重要成员“胖兔子粥粥”赢得过MSN Spaces的冠军，他的作品以爱护小动物和生活小细节为主题，内容生动有趣，作品极受追捧。虽然他自己推出的QQ表情作品很少，但因为每幅漫画都充满了童趣以及对小动物的爱心，所以他的大米粥们（粉丝）更喜欢把他的作品制作成QQ表情帮助他推广爱心小动物活动。

粥粥，男，苏州人，28岁，已婚，一个普通插画工作者。

喜欢看书、打游戏、收集玩具，很喜欢小动物。做过小动物救助中心的义工。

座右铭是：爱画画，爱生活，爱老婆。

2006年，以普普通通的涂鸦日记博客，意外获得了MSN博客大赛的冠军，赢得了一辆价值10万元的Polo车。

2007年，再次冲击博客大赛，准备夺冠后把价值10万元的奖品——还是一辆Polo车，拍卖了用来救助小动物。

其中最特别的想法是，靠有爱心的网友来投票，夺冠以后，粥粥会挑选一部分论坛和网友代表，带着长长的捐献名单，以所有投票网友的名义，一起把拍卖所得金额的90%捐给北京人与动物环保科普中心。





一夫同学的招领启事

姓名	一夫	性别	男	绝育	未	性格	活泼
年龄	一岁多点儿	品种	京叭	体毛	黄	健康	良好

备注：懂事，与人亲近，喜欢女生，左眼看不见。

一夫同学是常去中心的"公主妈"mayxue在路上捡回来的，很脏很瘦，长满了虱，两只眼睛都看不见了。经过mayxue同学一家细心的照料，一夫的右眼已经能看见了，身体也基本恢复了健康。

但是mayxue同学家里已经有3个小朋友了，还要上班，没有精力再加上一夫了，所以现在要找一个能把爱心接力下去的同学。

请留言或点击图下链接。

PS1.有想做义工的同学可报名，有义工的信息请看 网站：www.ani8.com 论坛：home.ani8.com 北京人与动物环保科普中心

PS2.另有挂念无双的同学请放心，无双在蛋蛋家生活得很快乐呢！

PS3.呃……最近还想做个关于中心义工的指南和培训小手册……身为拖稿大王的粥粥需要大家的督促！阿忍和蟹儿同学，嘿嘿……

PS4.一夫现在的样子实在太搞笑了……





盒粥联盟成立记

张小盒是一个团队作品，最近挺火。

（请看www.hezi.cc）

那边说，“搞个‘盒粥联盟’吧！”

我说，“好，搞！”

在人生的十字街头，两人相遇了！











于是盒粥联盟就成立了。

没有章程、没有纲领、没有宣言、没有目标。

也就是说，各自加油，一起努力！

哈哈。

是为记。

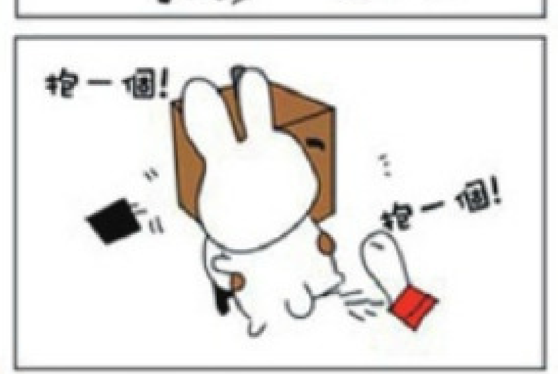
记不住博客地址？google"粥粥"吧！ www.ptzzz.com

盒粥記

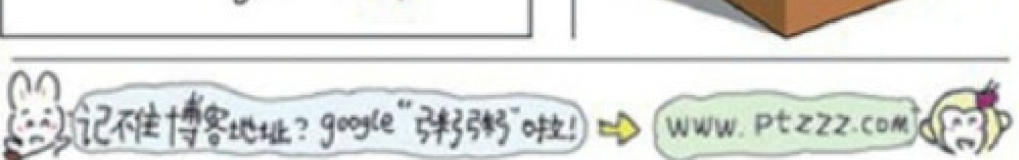
张小盒 ©www.Hezi.cc











切的关系，现在已被MSN发掘并重点推出，成了MSN上最受欢迎的聊天表情之一。如果你还不知道它的存在，赶紧去（http://ilove.msnshell.com/html/emos/1146.html）下载（**图9**）吧。

另外，遛遛在作为最火的MSN表情（**图10**）同时，还化身为MSN桌面宠物。它号称是世上独一无二的Windows Live 3D拟真宠物，有了它，你的电脑就不再是一堆冷冰冰的电子元件，而是活的！遛遛宠物会吃饭、会睡觉，有时还能做出不寻常的举动让你大吃一惊。而这一切只需安装一个不到1MB的程序，就可让它在你的桌面上安家。无论何时打开电脑，它都会热情地跑出来向你问候，这个和真实小狗一样可爱的小家伙会让你无论工作休息都更加开心。


图9：遛遛桌面


图10：遛遛调皮的表情

第5刃——小破孩

http://www.pobaby.net


图11：小破孩邮票

小破孩这个动画形象在“十刃”中除聊天表情这个功能外，在现实世界中是最为风光的。它不但参加动漫展、发行邮票（**图11**），还荣任“第27届全国最佳邮票评选颁奖活动吉祥物”（http://www.pobaby.net/newsinfo.asp?id=89），与洛阳牡丹一起吸引全国广大集邮爱好者前来欣赏（**图12**），这样的礼遇在其他各类中可是绝无仅有的哦！

小破孩系列主要有两个人物，网友们亲切地称为“小破”和“小丫”。他俩经常同时出现，这在表情里也比较少见。有时这对金童玉女会穿上中国传统的春节服饰（**图13**），小破戴上瓜皮帽，小丫则扎上两个丫鬟髻，喜庆登场。而更多的时候则是“装束从简”，小破只穿个小白裤衩，而小丫身着大红色肚兜，非常可爱。两人时而玩玩闹闹，时而打情骂俏，时而亲密无间，让人无限羡慕，被称为“小破孩的裤衩爱情”。


图12：“小丫”扮相豫剧穆桂英



图13：小破孩喜庆装

另外，小破孩在商业运作上也是比较成功的，经常能看见其身影出现在各种年轻人喜欢的东西上，比如贺卡、衣服、背包等，且在许多行业领域都有代言——这在其官方网站上也有所体现。在官网除了能欣赏动画、玩游戏、下载壁纸等周边产品，还可进入在线商城，看见合心意的东东就可直接购买。而且综观小破孩的主站，简直就是一个百宝箱，凡是和他有关的影片、原创Flash都能在上面找到，还可进入博客和论坛版块与其他粉丝进行互动——网友在上面的发言可谓超级精彩。另外，笔者还发现了一个名为“小破孩”的博客（http://www.pobaby.net/blog/u/21/index.html），貌似就是原创作者的，有兴趣的话你也可以进去逛逛，学学他的商业头脑也好哦！



第4刃——绿豆蛙

http://www.uuwow.com/

绿豆蛙就是因为长得太像绿豆了，所以才有了个这么通俗好记的名字。其实它的闺名叫Leon……呃，为什么和歌星黎明的英文名一模一样呢，难道作者是黎明的粉丝？！

绿豆蛙除了圆滚滚、绿油油的身子，最搞笑的莫过于它那奸诈又可爱的眼神（图14）。它的眼睛大大的，绝大部分是眼白——对于青蛙来说，或者可以叫眼泡？在一大片眼白中有两个小小的黑点，那就是它的眼球……通常它们是滴溜溜地转来转去，不会有老实歇息的时候，不过有的时候眼皮也会耷拉下来，那就表示它困了，或者是对你不屑。当然，假如你把它伺候舒服了或让它高兴，它的眼睛也会笑成弯弯的一条缝，看着就很可爱噢。它也有自己的伴侣，那就是一只粉红色的青蛙，不过它还是不满足，时不时调戏一下岸上的母鸡，搞一下外遇什么的。相对而言，绿豆蛙可说是“十刃”中最为调皮的，它总是在搞怪，没有停下来的时候，这也许跟青蛙“静如处子、动如脱兔”的本性有关吧……


图14：注意看绿豆蛙的眼神……



图15：官网宣传图片

由于绿豆蛙呈球状，比较好制作成抱枕、暖手袋、手机链之类的产品，所以它的周边也是相当多，在淘宝上随处可见以它为原型制作的小商品。而绿豆蛙的官网内容也很丰富（图15），不但有动画、游戏、漫画、表情、贺卡下载，甚至还提供了星座运程查询，让网友“一站式购齐”。贵为第4十刃的它，各位可去珊瑚虫工作室（http://face.coralqq.com/leon-4.html#fl）下载其表情。

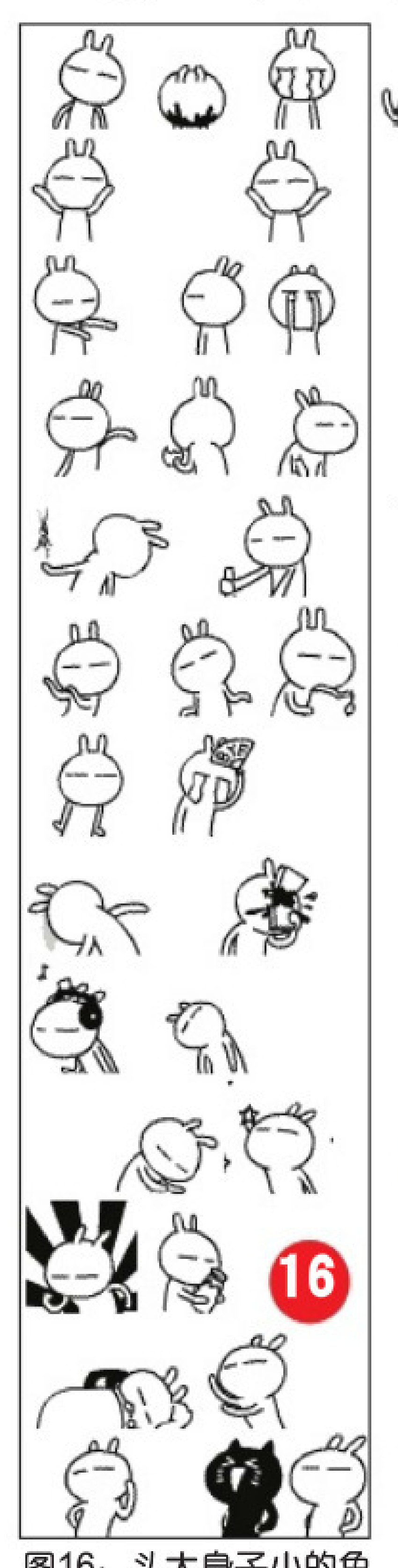


第3刃——兔斯基

http://blog.sina.com.cn/wangmomo

当当当，三巨头登场！首先介绍的是第3十刃——兔斯基。兔斯基是一只耳朵很短、胳膊很长的大白兔，长相非常白痴，四肢非常灵活（头脑简单，四肢发达？）。它虽是聊天表情中的小晚辈，却在极短时间内聚集了超高人气。想当初“流氓兔”的走红让网上掀起了一阵兔子热，后来又有一个“小白兔自杀记”的漫画广为流传，而现在的兔斯基除了可爱、纯真之外，还有着跟人很相似的一面。它遇见郁闷的事情会撞墙，得意了会左右摇摆身体，有时只是挥舞着柔软细长的胳膊做些无实际意义的动作，也会让人觉得搞笑。更难能可贵的是，它并没有什么面部表情，圆圆的脸上永远只有眯成一条缝的两只眼睛，所有的感情表达只靠肢体语言来完成，这在许多靠面部造型出彩的表情中可是独树一帜的。

兔斯基的作者是中国传媒大学04级动画系在读学生，现在才大三，不禁让人感叹长江后浪推前浪。在她的博客上，你常常可看到一群兔斯基在一起转动着它的大脑袋，挥舞着它的小胳膊（图16），真有一种“群兔乱舞”的感觉。作为一个私人站点，其点击率近百万，也是很惊人的了。感兴趣的朋友可进去了解一下兔斯基的创作故事，也可欣赏丰富的兔斯基动画，还能留言与作者进行直接交流。


图16：头大身子小的兔斯基

第2刃——悠嘻猴

http://www.yoyocici.com/

悠嘻猴最近的人气也是一路狂飚，所以登上十刃中第2的位置！其系列有两只猴子，公的叫YOYO，母的叫CICI，音译过来，它俩就合称“悠嘻”了。俩脑袋上也各有一撮小毛（图17），非常可爱（各位有没有发现，时下流行的聊天表情脑袋上都有竖起来的一小撮毛，悠嘻猴、乐乐如是，糯米猪、烧香熊猫头上也如此，洋葱头更有两撮！是否脑袋上有撮毛就是红的先兆呢……）



图17：首页肖像“一撮毛”

悠嘻猴的表情经常被网友们转贴到各大论坛，它们出现在哪里，哪里就一片尖叫。个别人甚至还有想养一只小猴子做宠物的冲动，足见它俩魅力有多大。

悠嘻猴除了风靡网络之外，也引起了传统媒体的关注。今年4月初，它就作为著名原创卡通形象受邀参加了“2007第二届宁波国际动漫展”，这次展会也是国内网络虚拟形象首次参加的国际级动漫展会。同时，悠嘻猴在周边方面也不落人后，其周边开发正在火热招商中。

喜欢悠嘻猴表情的网友不但可以去珊瑚虫表情总汇下载，也可以登录官网下载最新系列（图18）。另外，官网还提供动画、漫画、游戏、心情日志等附属品，你甚至可在YOCI社区分享你的小猴子噢！



图18：悠嘻猴表情

第1刃——洋葱头

http://blog.roodo.com/onion_club

啊，终于到了王者登场了——很多网友最熟悉也是最喜欢的表情！所有的网页都叫它洋葱头，可笔者还是喜欢习惯性地叫它“两撮毛”，因为它脑袋上那两撮小毛实在是太逗人了，有时候还会颤动两下（图19），实在让人爱不释手！以前本人一看到它就爱上了，还费尽心思去网上找零星的表情来安装，足见对其痴迷的程度。现今网上流传的洋葱头总的来说有两套，一套小的，一套大的，小的那套无论从画面还是动作来说都相当传神，而那套大的似乎是别的表情爱好者改编而来，不过也非常流畅自然。



图19：超级可爱的两撮毛

笔者对洋葱头的喜爱有如滔滔江水连绵不绝，如果要大作溢美之辞相信3天3夜也说不完，这里还是省了……如果你也是洋葱头的超级粉丝，那就关注一下原创作者的博客吧。在这个洋葱酷乐部（图20）里，作者除了持续不断发布洋葱头的新表情以解粉丝望穿秋水之苦外，还可看到许多洋葱头背后的故事，如葱研社、洋葱资源区、娱乐葱报、洋葱工商区等，总之都是和“葱”有关的东西……同时，作者还很热心公益，博客里有一个“公益资讯联播”版块，借助高涨的人气传播爱心。说到人气，其页面计数器显示有114个国家的网友曾到此一游（图21），甚至连远在冰岛的都有，很是High啊！



图20：粉丝在线俱乐部



图21：两撮毛的网页计数器

现在觉得自己是表情行家了吗？终于能在朋友间炫耀自己了吧！有了网络这个大宝库，你的表情可以说是层出不穷、千秋万代……不过最后可能有朋友要发难：网上还有很多好表情啊，为什么单单封它们为最强呢？呃……问得好！其实原因有三：首先，这10个表情都是国人原创的，本着“支持国货”的精神，就优先它们咯；其次，虽然很多聊天表情也很出色，但都是散兵游勇，大多是网友一时兴起之作，没有形成气候——它们甚至连官网都没有……如果都介绍的话，相信“百刃”“千刃”也说不完；最后也是最主要的原因，即它们确实是受到了相当多网友的支持，而如果读者朋友你是那剩下那部分的，正所谓“萝卜青菜，各有所爱”，也别太较真了不是～说不定待哪天再介绍聊天表情“新十刃”时，你所钟爱的就名列其中噢！

聊天表情不但是你能不能跟上潮流的象征，也是你有无幽默感的体现，更是一个非常实用的表达工具。尤其是在当今这样一个读图时代，生动的表情与苍白的文字相比更具表现力，而且也更为快速。也不知道是从什么时候开始什么人以什么样的理念制作聊天表情的，现在我们只能说，这个举动——太有才了！P

聊天表情小帖士

目前聊天表情使用得最丰富的工具莫过于MSN和QQ，而表情下载最全的网页则是MSNShell（http://ilove.msnshell.com/html/dp/）和珊瑚虫工作室（http://face.coralqq.com/），基本上你能想到的表情都能在这两个网页找到。如何安装表情呢？以QQ为例，可直接保存好友发过来的表情，或在浏览器里看见喜欢的图片后，点右键就能出现一个选项“添加到QQ表情”，接下来的事就很简单啦。

下载整套表情也很简单，一般的系列表情文件体积大概几百kB到1MB左右，下载成功后会显示为“Emotion Package”文件（图22），简称EIP文件。双击后会提示“安装自定义表情到QQ目录下，是否继续？”确定后会显示“是否导入分组信息？”如果想安装在QQ表情框的默认栏下，也就是所有的表情都排列在QQ自带的表情后面，共计1组，就选“否”；如果希望这系列单独成组，排列在QQ默认栏后面，就点“是”。一般建议选“是”，这样每个不同的系列可以单独成组，看起来比较井井有条。

你遇见过重装QQ后所有表情都丢失的惨况吗？许多人到这时都只好长叹一声，重新花很多时间和精力去搜集，只可惜很多好表情都可遇不可求，只能是遗憾了。所以这里就要一再提醒，尽量不要把QQ之类的程序装在C盘下面，不但使系统变慢，如果格盘后还会遗留大量的麻烦。什么？我不是菜鸟？那就最好了，这种低级错误可不要犯哦！只是很多老鸟即使把QQ装在C盘之外的其他盘，也逃脱不了表情被“洗劫一空”的命运。其实这种情况大可避免，这里告诉你一个小窍门：在“Program Files”文件夹下，找到“Tencent”文件夹，下面会有“QQ”文件夹。看到一大堆乱七八糟的文件了吧？不要着急，一定会有一个以你的QQ号为名的文件夹，里面叫作“CustomFace”的就是你宝贵的表情了！把这个文件夹拷到一个安全的地方后，你就可以卸载旧QQ或把盘格式化了。装上新QQ后，直接把“CustomFace”文件夹完整地拷回覆盖原文件，再重启QQ，你的表情就都在了。



图23：EIP文件

此外，你还可对表情进行整理，把自己所有的表情DIY成一个新的表情安装文件。点开表情框后，在表情左下方有个“添加自定义表情”键，点击后就会出现整理窗口（图23）。可以选择把表情挪到任何你喜欢的位置，也可把所有表情导出，打包成一个表情文件，传给朋友安装或自己备用。具体操作就是点左上角导出键，选择要导出的表情，把保存类型设为*.eip（即上文提到的Emotion Package文件），然后就能很方便地保存和传播了。等你的朋友安装了这个表情包，他的表情就和你电脑里的完全一样了——你的就是我的，我的还是我的！



图24：表情整理界面



一个好汉三个帮
——Vista与XP功能组件差别

■广东 GZ

Vista与WinXP的差别是否仅仅只是一个Aero外观？答案显然是否定的。不过对于绝大多数普通用户而言，很难感受到Vista中那些改进底层特性的工作，事实上唯一直观的UAC特性带给普通用户的却是困扰。其实完全抛开系统内核的底层特性不提，Vista中附带的应用软件功能变化同样非常大，与WinXP中同样功能的应用软件相比较，即使是普通用户也能轻而易举感受Vista所带来的巨大改进。因此如果希望循序渐进地了解Vista，先了解其附带的应用软件是比较合适的方法。

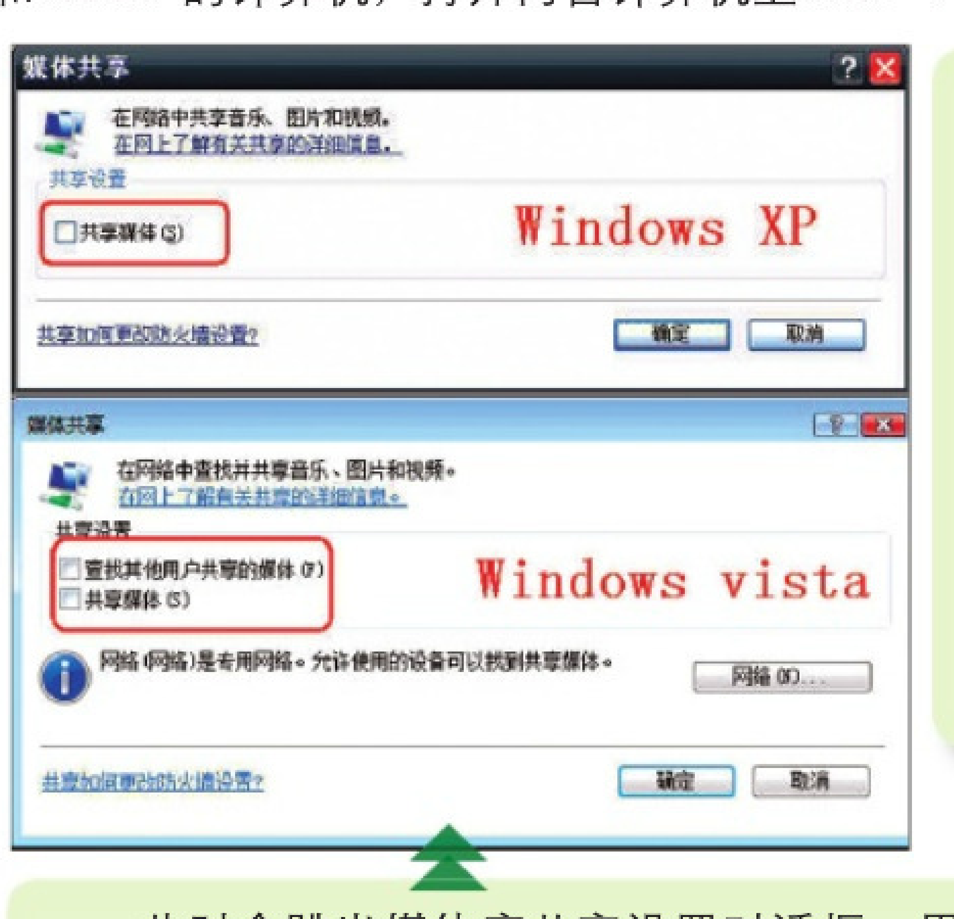
一、Windows Media Player 11

Windows Media Player（下文简称为WMP）是一个非常强悍的多媒体播放软件，也是Vista和WinXP都共同拥有的系统组件。但一直以来由于软件体积和操作系统版本等缘故，很多用户更加喜欢轻巧的第三方播放软件。其实WMP发展到第11版后，主要功能已不仅仅限于多媒体文件的播放，而是成为超越第三方的多媒体处理和管理平台。随着用户硬盘容量和收集的多媒体文件不断增长，如何有效管理如此众多的多媒体文件就成了一个巨大麻烦，能体现WMP在多媒体文件管理上优势的是其媒体库功能，而媒体库共享则是WMP在Vista和WinXP之间的主要功能差别。

假设有两台分别安装Vista和WinXP的计算机，打开两台计算机上WMP 11的媒体库共享功能。



点击WMP 11菜单“工具”→“选项”，然后将选项对话框切换到“媒体库”选项卡，并点击共享选项中的“配置共享”按钮。



此时会跳出媒体库共享设置对话框，用户马上会发现两操作平台上WMP 11媒体库共享的区别，Vista的设置对话框中有“共享媒体”和“查找其他用户共享的媒体”两个复选项，而WinXP的设置对话框中仅仅只有“共享媒体”项。

勾选媒体库共享配置对话框中的复选项后点击“确定”按钮，在Vista的WMP 11媒体库共享对话框中，“共享媒体的位置”已包括“此计算机上的其他用户”，WinXP的WMP 11媒体库共享对话框中则空空如也。



如果用户继续点击上方的“配置”按钮，则可以详细设置共享媒体库中的视频、音频、图像文件，或通过文件分级和家长分级实现更精确的分享控制。



两台计算机都设置好WMP 11媒体库共享，处于同一个子网中并设置好必要的防火墙条件。只要执行两台计算机的WMP 11，WinXP计算机的任务栏上就会出现一个提示图标，询问用户是否允许Vista计算机上的WMP 11访问WinXP计算机上的共享媒体库。



点击任务栏图标并打开提示对话框，只需要选中“禁止未来通知”复选框，然后点击“允许”按钮就可允许Vista计算机访问本机的媒体库。



此时回到Vista计算机中，在WMP 11中打开媒体库选项卡后，用户会发现左侧的节点中新增了一个以WinXP计算机共享媒体库命名的网络节点，在这里显示了远程计算机共享的媒体库信息，而用户可像操作本机媒体库那样浏览、播放或搜索远程计算机上的媒体资源。

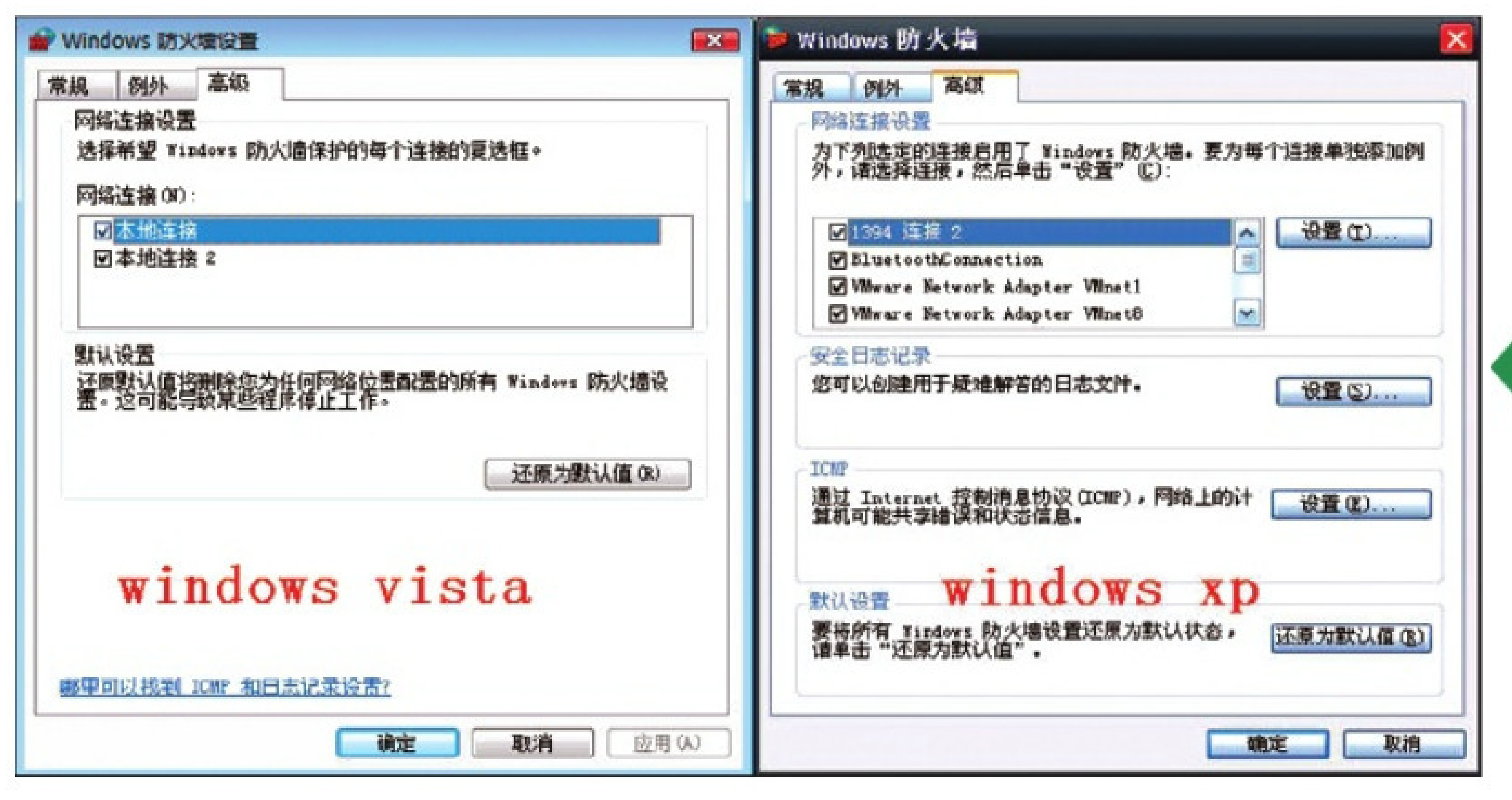
也就是说Vista中的WMP 11能自由访问所有网络共享媒体库，然而上述操作过程却不会在同样安装有WMP 11的WinXP计算机中出现。换句话说，虽然WMP 11可以安装在WinXP上，不过用户只能共享本机的媒体库，而不能访问网络上其他计算机的共享媒体库，只有Vista下运行的WMP 11才可完整使用这一功能。

媒体库共享功能正是WMP 11中最激动人心和实用的功能，这个功能可让家庭里的每台计算机都成为一台多媒体文件服务器，前提当然是都是执行Vista的计算机。同时每台计算机甚至其它兼容的设备都可成为一台专门的多媒体播放器，包括微软高清游戏机Xbox 360、便携多媒体播放器Zune，及更多支持共享媒体库的第三方播放设备（http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=53314）。不过很多支持该功能的其他设备只能当作播放接收设备使用，也就是说只能查看其他计算机的共享而无法共享自己的媒体库。不过对于用户而言，只需一台装有Vista的中心服务器，用户的多媒体数码生活就会变得异常简单。例如可在家庭任何一个地方，使用带有无线网络功能的网络媒体播放器浏览中心计算机的影音文件，或通过电子相框远程查看保存在中央计算机的数码相片。事实上用户不用再关心想看的多媒体文件实际保存在哪里，只需要决定在什么地点用什么设备来查看播放。



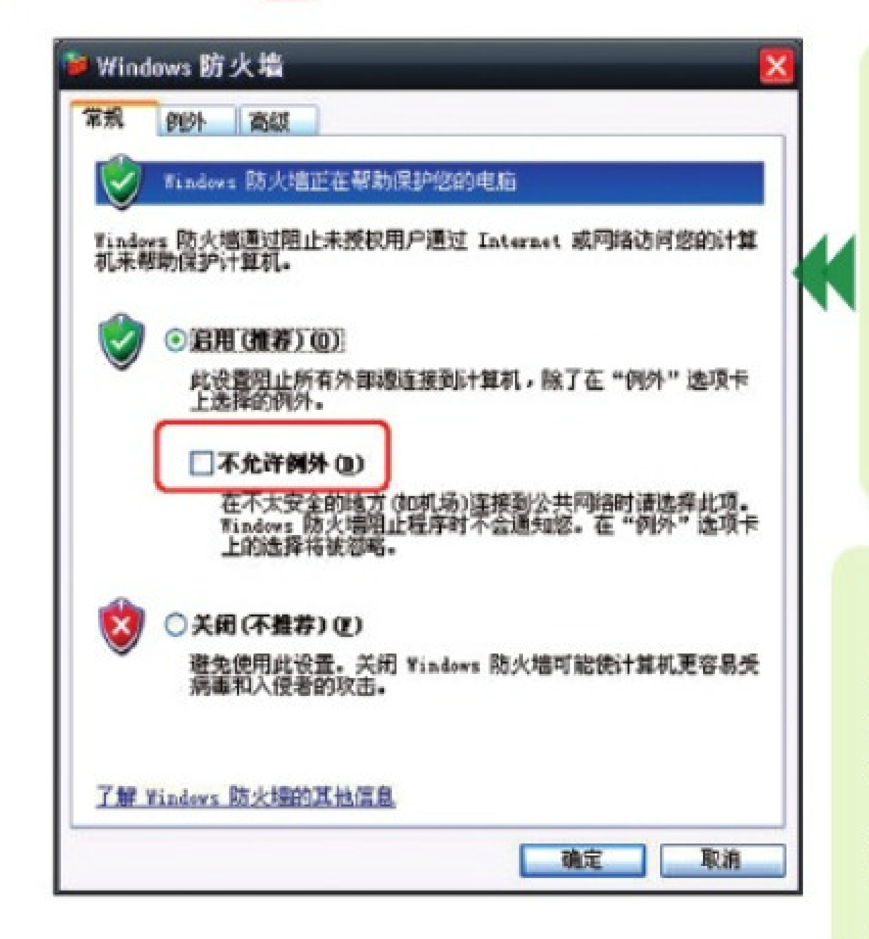
二、防火墙

防火墙也是WinXP和Vista所共有的应用软件，是操作系统最重要的系统组件之一。虽然WinXP的防火墙有着资源占用低、体积小巧、兼容性良好等优点，但相对于第三方产品，其功能过于简单而遭到大多用户的弃用。



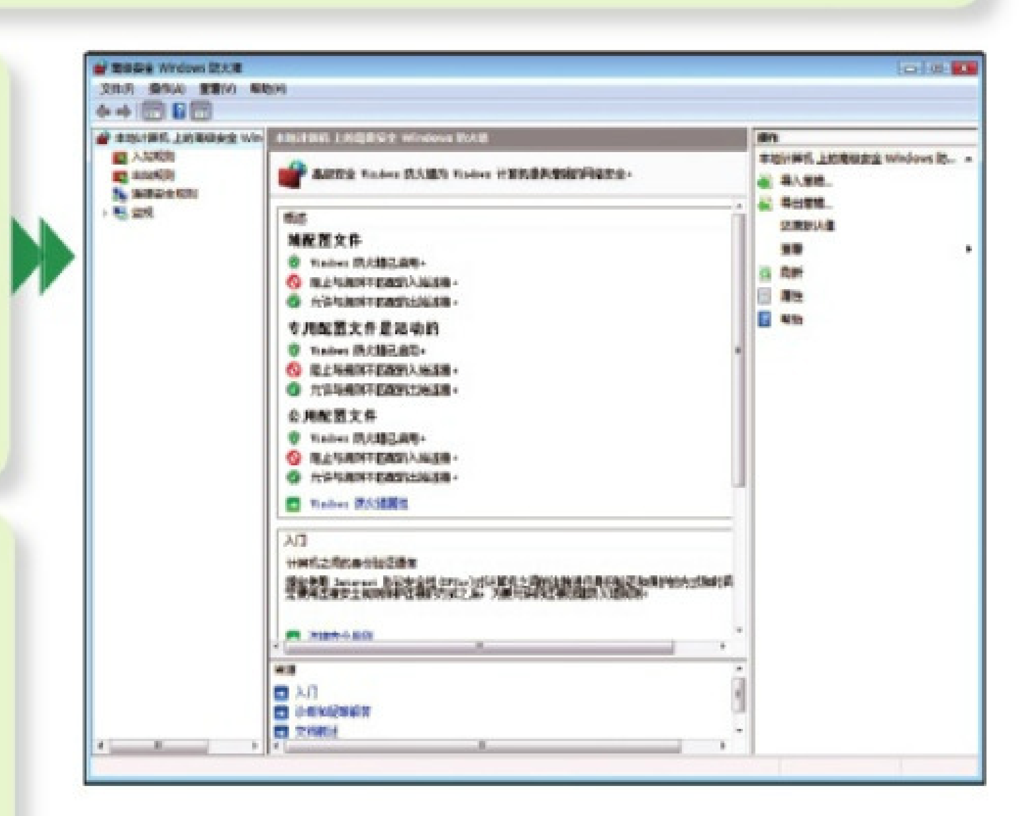
Vista防火墙理论上是WinXP的改进版本，可就防火墙功能主界面展现出的信息，Vista防火墙的功能似乎并没有得到增强，反而好像被更加削弱了。不过用户看到这样的“事实”是否就是真相呢？答案同样也是否定的，双向流量监控就是Vista与WinXP防火墙之间的主要功能差别。

WinXP防火墙最大的问题其实并不是功能薄弱，而是只能单向监控网络流量，而不像其它个人防火墙都是双向流量审核的防火墙。简单说WinXP防火墙只会阻截所有传入的未经请求流量，而对于主动请求传出的流量并不作理会。



虽然这样处理占用系统资源低，使得相应的网络应用效率高，但却无法限制某个应用程序访问网络的具体行为，除非它会开启本地端口或接收向内的流量，如果它只是向外发送报文，WinXP防火墙就会视而不见，即使是用户已勾选防火墙“不允许例外”选项。典型的例子是联众世界的网络登录就根本不需要通过WinXP防火墙的允许，也就是说非服务端方式运行的木马或病毒不能被WinXP防火墙阻截，因此大多数用户会使用双向流量监控的防火墙来代替WinXP防火墙。

在默认情况下Vista防火墙同样也不会拦截向外的网络流量，不过用户如果打开控制面板并切换到“管理工具”中，就可启动“高级安全Windows防火墙”对话框。



很显然用户马上就能发现Vista防火墙的根本性变化，那就是拥有了出站连接的监控功能，成为双向流量审核的防火墙。只不过Vista出站连接监控默认都被关闭，显然这是微软考虑到普通用户应用能力而做出的决定，因为Vista防火墙的出站连接必须由用户主动设置规则，而要做到安全设定规则是件非常麻烦的事情。



除了升级为双向流量监控的防火墙外，Vista防火墙另一个重要改变是引入了详细的规则设置，这使得Vista防火墙向商业化防火墙距离更进一步，甚至Vista防火墙的自定义规则较第三方防火墙更加强大。例如说Vista防火墙建立规则时可使得应用程序和系统服务相结合，就能有效解决寄宿于系统进程中的木马病毒问题。假设用户安装的第三方防火墙，在遇到系统进程svchost时，直接针对这个程序设定防火墙允许规则是非常危险的，因为这是许多系统后台服务的寄主进程。但防火墙总是会不断跳出询问Svchost的网络访问，如果普通用户不能正确辨识是否为正常的网络访问，不堪其扰的情况下就会把它给加入到允许规则中，结果安装的第三方防火墙也就形同虚设。

但在Vista的防火墙里，设定了针对Svchost的出站规则后，还可指定这条规则必须匹配的服务。

例如用户想要设定Windows Update功能，就先允许其寄主程序Svchost访问80、443端口，然后再指定这条规则必须是Windows Update服务。如果有寄宿在Svchost中的木马服务想访问80、443端口，但因为是不匹配这条规则的系统服务，也自然会被Vista防火墙阻截。



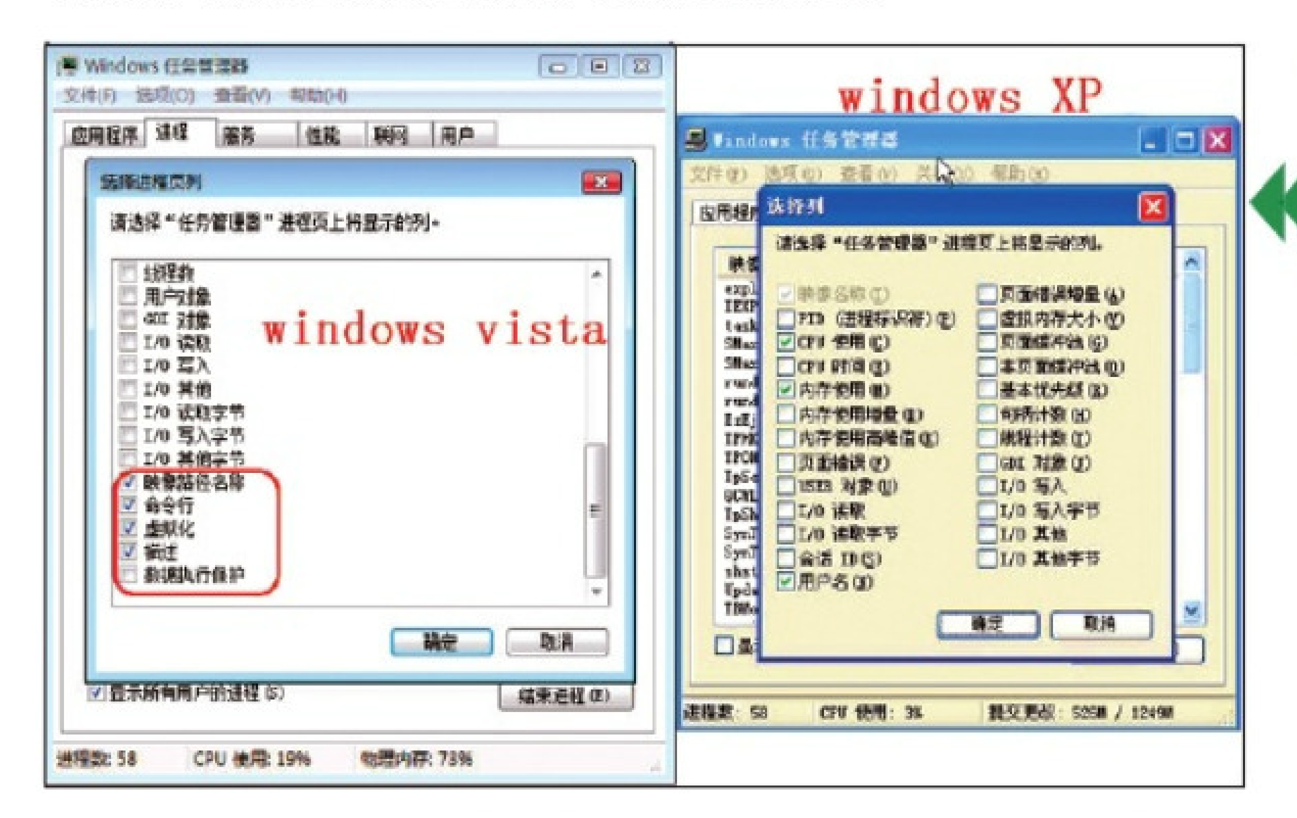


虽然Vista防火墙离商业化防火墙产品还是有一定差距，例如日志算法效率太低经常丢失信息，甚至没有详细记录具体什么程序在进行网络访问，规则定义不能询问出站端口的功能也非常麻烦。不过它也确实已取得了本质的进步，由于与操作系统紧密集成在一起，Vista防火墙能够做到许多商用防火墙不能做到的工作，如连接认证、数据加密等特色功能，升级到双向监控的Vista防火墙完全可成为用户的首选。



三、任务管理器

任务管理器是操作系统中非常重要的系统组件，用户需要使用它完成查看进程信息、资源占用、性能监视等工作。然而WinXP的任务管理器屡遭用户诟病，一些基本操作必要的进程信息根本无法显示，结果软件最终成为聋子的耳朵，用户不得不求助于第三方任务管理软件。Vista的任务管理器发生了非常大的变化，不仅引入了许多必要的进程信息显示，还将进程结合于后台服务显示，此外将增强的资源监视功能独立出成为应用软件，也是获得强悍管理功能的同时保持任务管理器效率的有效方式。



WinXP和Vista任务管理器的主要区别就是有效进程信息显示，只要点击菜单“查看”→“选择列”，可以清楚地看到Vista任务管理器中增加了“映像路径名称”“命令行”等重要信息。

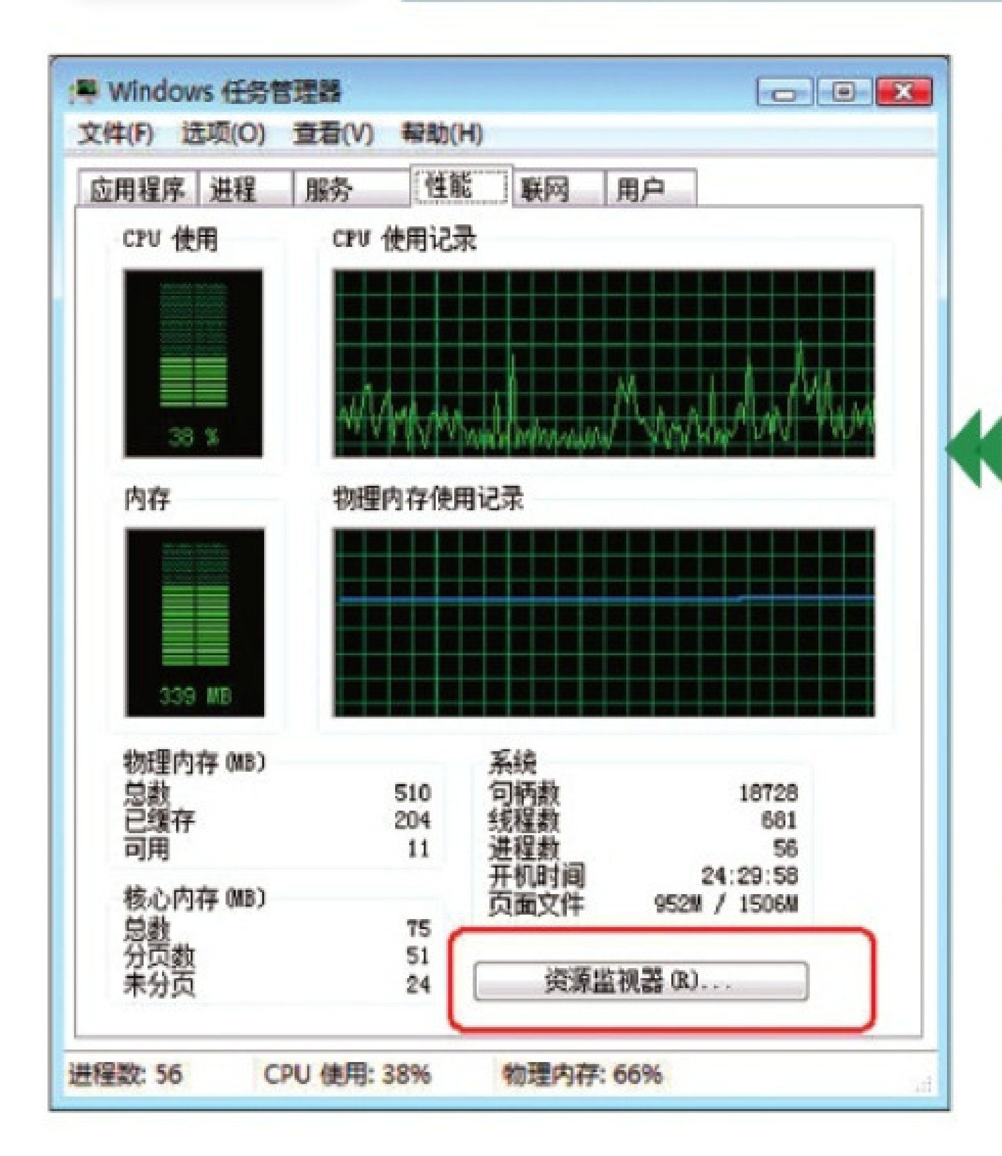
当然某些多出的进程信息是Vista的独有特性，如“虚拟化”等。Vista的任务管理器中加入了服务显示选项卡，用户能清楚看出哪些后台服务正处于运行之中，并且在任务管理器中就能启动/停止服务。

最关键的操作是如果用户在进程列表中右键点击进程，假设说点击系统进程Svchost，在弹出菜单中选择“转到服务”选项。

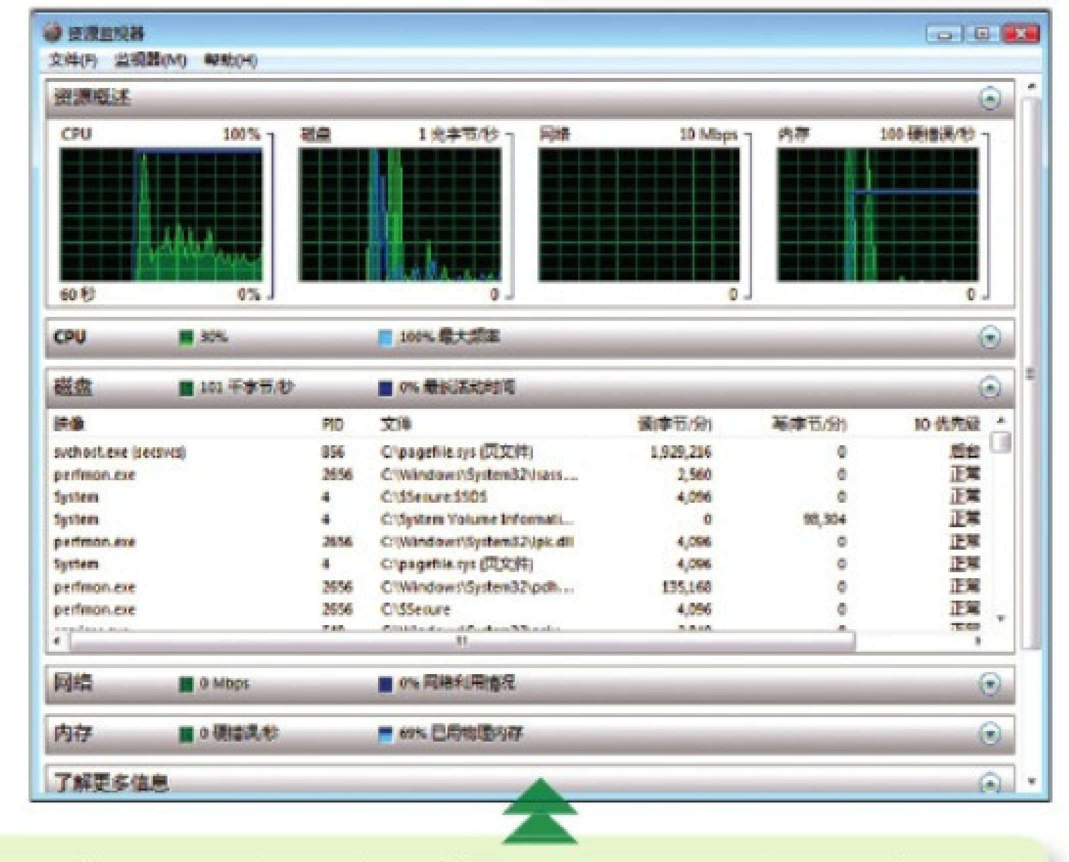




任务管理器就会自动切换到服务选项卡，并将用户点击进程的后台服务高亮显示出来，如果是Svchost这样的寄主进程则会同时显示所有的寄宿服务。上述操作完全是一个可逆过程，也就是说用户同样可将服务指向正在运行的进程，很显然这是一个快速查找清除寄宿木马病毒的有效方式，也是任务管理器最实用的功能之一。



Vista任务管理器的性能显示窗口变化不大，不过细心的用户会发现多出了一个“资源监视器”的按钮。



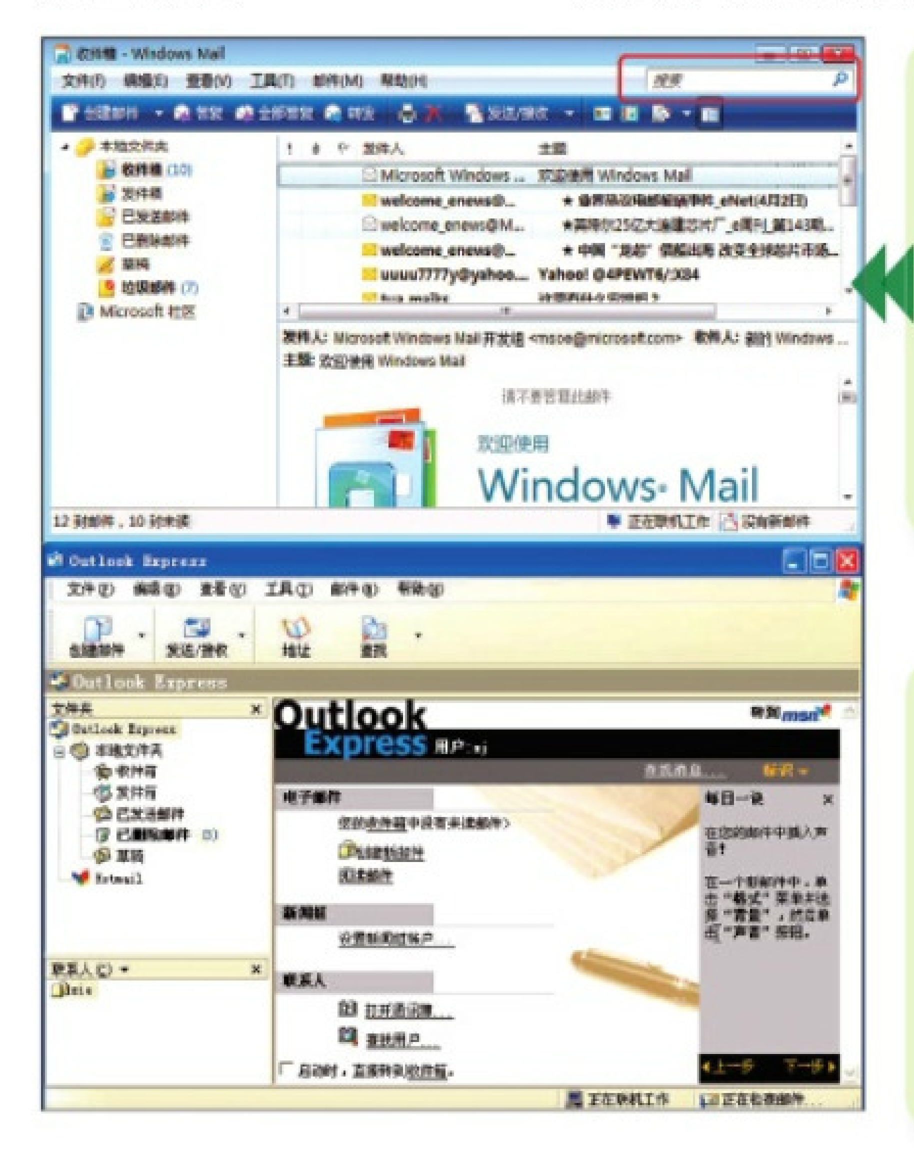
点击“资源监视器”按钮即可打开资源管理器对话框，在此用户能详细查看每一个进程对于CPU时间、内存、硬盘和网络的占用，虽然这已是独立出任务管理器的应用软件，然而只有两者结合才能轻松找到有异常操作行为的进程，所以说它们其实是完成同样工作的套装应用工具。

尽管Vista用户仍然不能放弃第三方的任务管理器，可Vista任务管理器进程和服务跳转的特性，也是其他第三方任务管理器尚没有的特色功能，确实是对任务管理工作非常有效率的一个补充，因此不会再像类似于鸡肋的WinXP任务管理器，食之无味、弃之可惜。

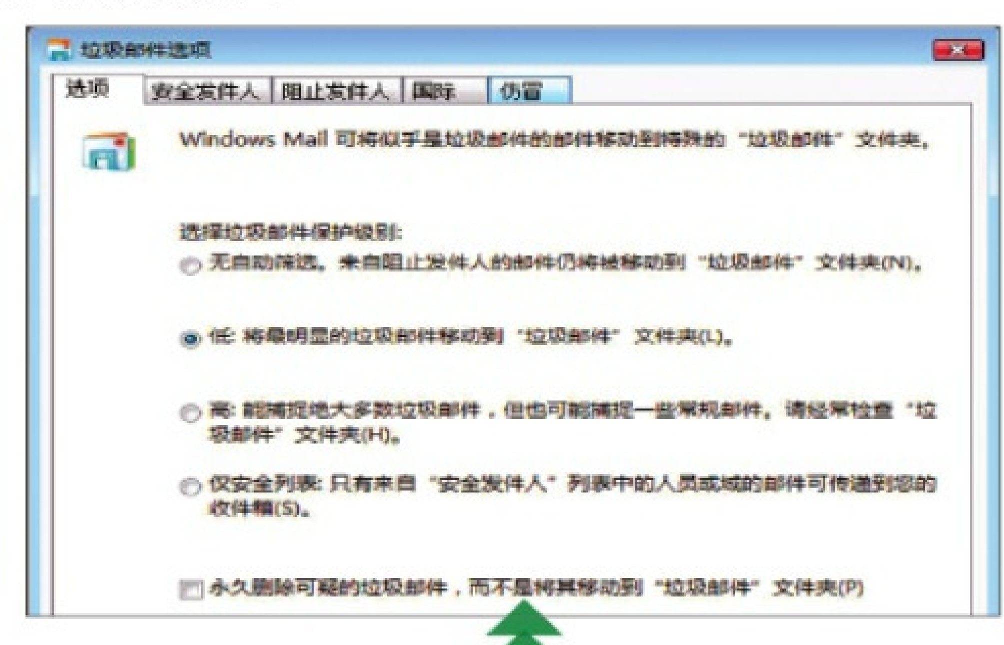


四、Windows Mail

Outlook Express作为WinXP的电子邮件客户端软件，在Vista中已升级为Windows Mail。Outlook Express其实是个不错的软件，足以满足普通用户收发E-mail的需求。不过随着互联网的情况日益复杂，其自身功能的不足逐渐被体现出来。超大容量的电子邮箱需要强大的邮件管理能力，日益猖獗的木马病毒和垃圾邮件更是对用户的考验，正是针对这些需求，Windows Mail做出了相应改进，而并不仅仅只是停留在软件名称变化上。



虽然Windows Mail和Outlook Express界面外观基本一致，但稍加留意，用户就会发现Windows Mail新加入的快速搜索功能。



对于拥有数千封电子邮件的用户而言，Outlook Express根本无法进行有效管理，更难以查找所需要的不确定内容的邮件。而Windows Mail的快速搜索则是管理邮件的一个有效办法，使用关键字，用户不必借助第三方工具就能轻松查找到所需要的邮件信息。很显然这是一个借助于Vista底层特性的功能，只是在Windows Mail中被限制于电子邮件的搜索。点击Windows Mail菜单“工具”→“垃圾邮件选项”，即可打开Windows Mail新引入的垃圾邮件过滤器窗口。

事实上Windows Mail引入的正是Outlook 2003所采用的反垃圾邮件功能，即利用黑/白名单来过滤和控制垃圾邮件，当然微软对其进行了一些改进以适用于普通用户。例如内置预设了一些垃圾邮件过滤规则并将其分级，这可以帮助用户摆脱训练垃圾邮件过滤器的学习过程。此外针对于网络欺诈中日益猖獗的网络钓鱼手段，垃圾邮件过滤器中加入了反钓鱼邮件的安全功能，不过这需要用户连接互联网通过微软提供的网站服务来完成。



很显然Windows Mail的功能还无法与Outlook之类的商业软件相提并论，但其优良的兼容性和体积占用仍是不可忽视的优点。此外加入的众多特性，例如托拽信息、右键功能、删除文件夹等，使其相对于前身Outlook Express还是拥有绝对的功能优势。考虑到Vista中新引入的Windows日历软件，结合两者一起能有效管理用户的个人日程信息，因此用户不必非商业邮件客户端不用。

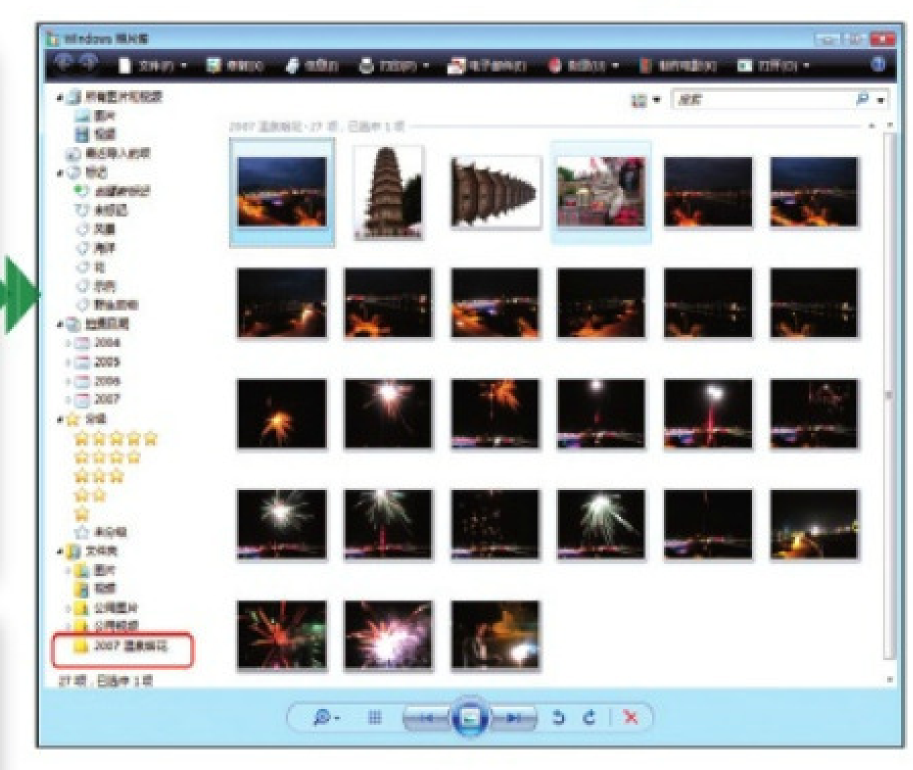
五、Windows照片库

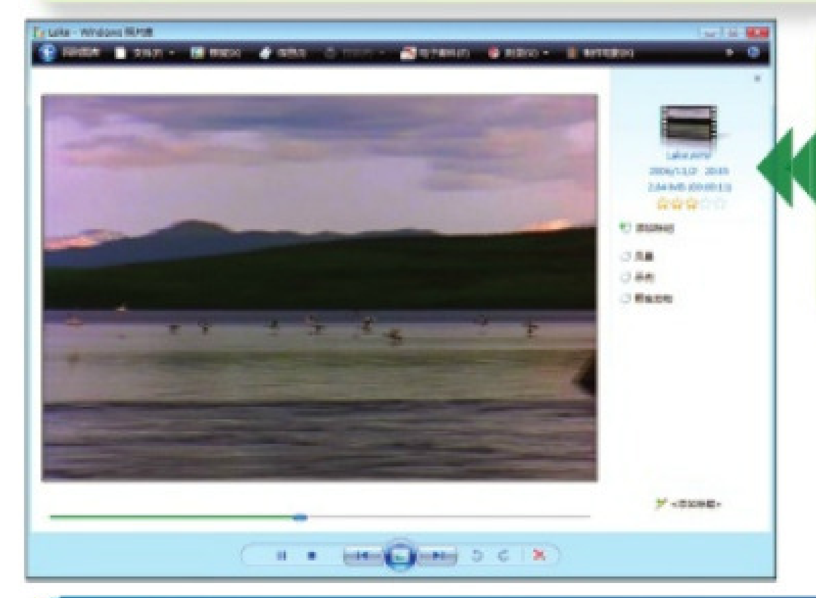
WinXP的图片应用软件是Windows图片和传真查看器，Vista的图片应用软件则是Windows照片库，仅仅从名称就能轻易辨识出两者的功能差别，即简单的浏览应用与超越浏览的管理应用之间的对比。很显然这并不是同一水平线上的比较，公平说Windows照片库的比较对象应该是ACDSee。然而作为操作系统自带的组件，两者不可避免被放在同一聚光灯下，尽管胜负几乎是立即判定的。



如果仅仅只是使用Windows照片库浏览图片文件，尽管其添加了简单的“编辑”“信息”等附加功能，它与Windows图片和传真查看器的性能差别似乎还并不太大。

可如果用户点击浏览界面左上方的“将文件添加到图库”按钮，Windows照片库就会跳转到图片管理界面，并自动将图片所处的文件夹添加在照片库中，当然也包括文件夹下所有的图片文件，此时缺乏图片管理能力的Windows图片和传真查看器已经无能为力。能提高类似功能的只有第三方图片管理软件ACDSee，不过Windows照片库拥有快速搜索、文件元数据自动导入、标识添加等诸多Vista底层特性的支持，在图片管理的性能上，Windows照片库能轻松超越ACDSee，双方功能的差距仅仅停留在图片浏览的丰富性上。





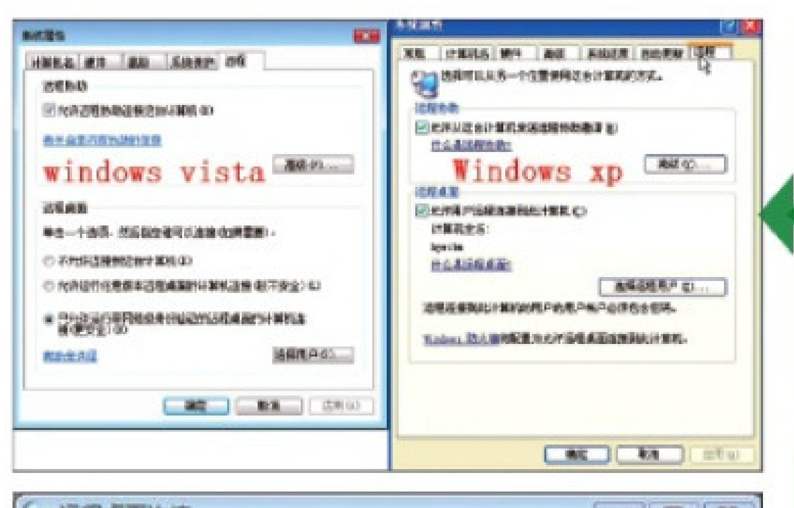
此外作为一款图片查看和管理应用软件，Windows照片库有一个比较特殊的功能，就是管理和预览计算机上的视频文件。

如果用户仅仅只是需要浏览和简单编辑图片的功能，完全没有必要在Vista中安装第三方图片应用软件，Windows照片库已完全满足需求。即使用户希望通过安装第三方应用软件拥有更加丰富的浏览效果，那么也应该尽量选择体积小巧、资源占用低的图片浏览专用软件，因为Windows照片库的管理功能完全有能力取代任何图片管理软件。

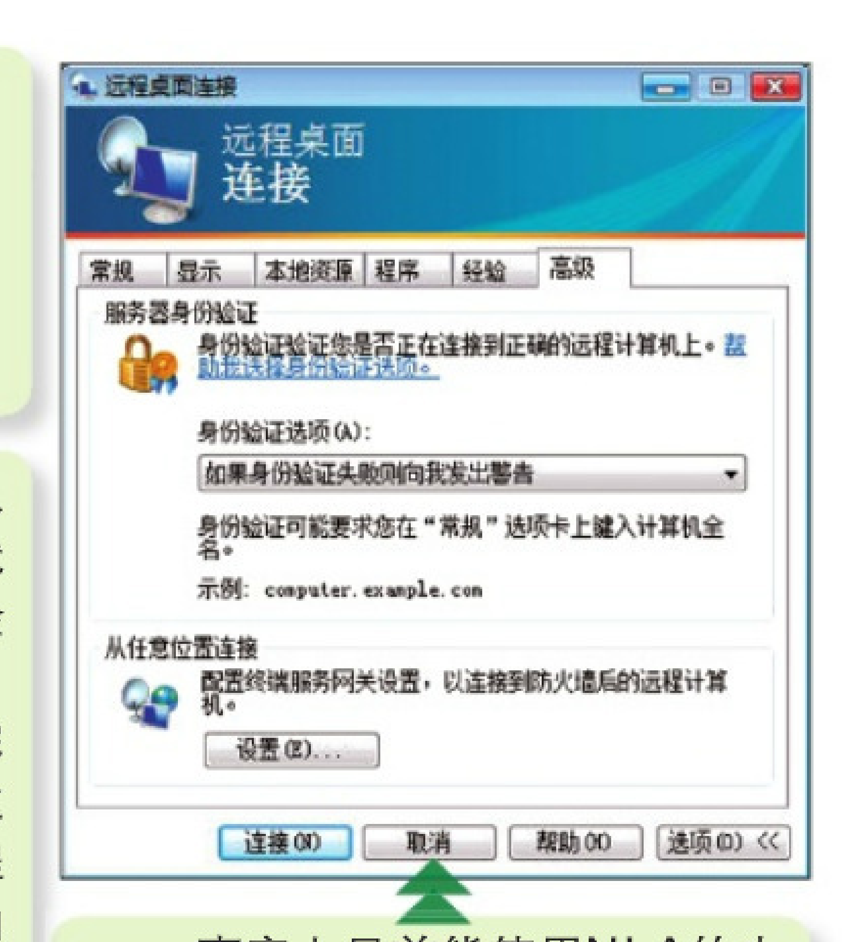


六、远程桌面

远程桌面和远程协助是非常实用的计算机远程控制应用组件，可用来帮助网络另一端的朋友处理各种问题。不过相对而言WinXP的远程桌面也是不太安全的功能，初学者都会获得在防火墙中关闭远程桌面的建议。针对此点Vista的远程桌面进行了修改，依赖于Vista底层特性加强了网络身份验证功能。



打开Vista系统属性对话框并单击左边框中“远程设置”，在弹出的远程桌面和远程协助设置对话框中，可看到Vista远程桌面拥有3个设置选项，明显区别于WinXP远程桌面的设置。



其中第3项“只允许运行带网络级身份验证的远程桌面的计算机连接”就是改进的安全连接方式，网络级身份验证（NLA）是一种新的身份验证方法，在用户建立所有远程桌面连接之前就完成用户身份验证，并出现登录屏幕。这是最安全的身份验证方法，可保护远程计算机遭受黑客或恶意软件的攻击。如果要查看计算机是否正在执行带NLA的远程桌面版本，只要单击“远程桌面连接”对话框左上角的图标，然后在弹出菜单中选择“关于”选项，在“关于远程桌面连接”对话框上查找是否有“受支持的网络级身份验证”。

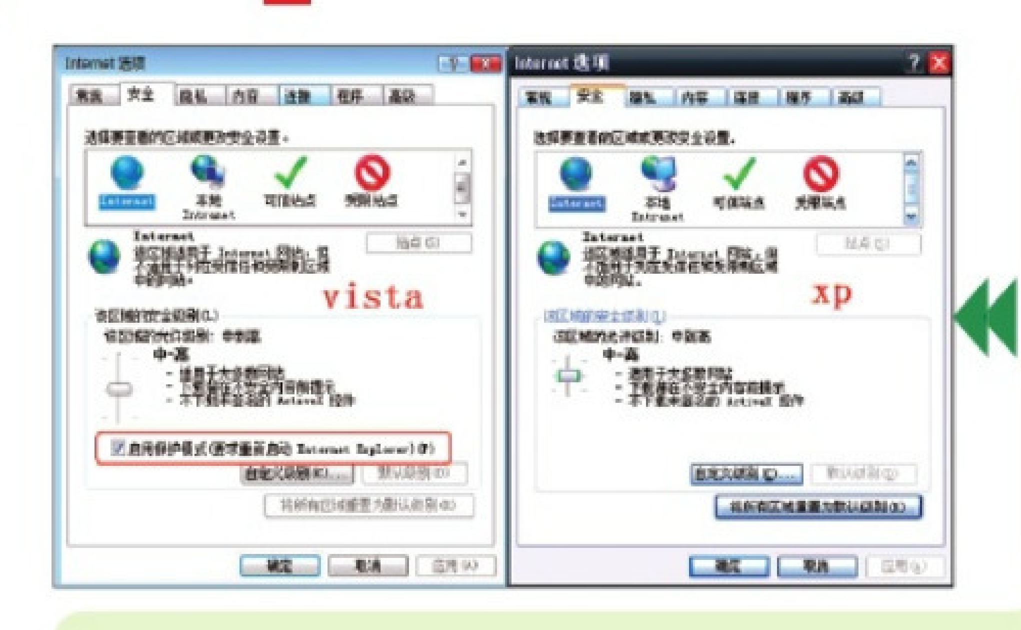
事实上目前能使用NLA的也只有Vista的远程桌面，如果不能确定远程控制计算机版本就不要选择第3项。Vista远程桌面客户端设置当然也会改变，其高级选项卡中的内容相对于WinXP修改为服务器和网关验证功能，当然应用前提是控制和被控制两端都是执行Vista的计算机，并已选择了NLA的安全连接方式。

使用NLA连接的Vista远程桌面已相对比较安全，只要注意设置好防火墙等相关安全设置，并定时进行相关必要的检查，用户完全可放心使用。其实除了“隐蔽性”外，Vista远程桌面的性能比许多远程控制软件都要强，正常用途的用户完全没必要求助于其它远程连接软件。

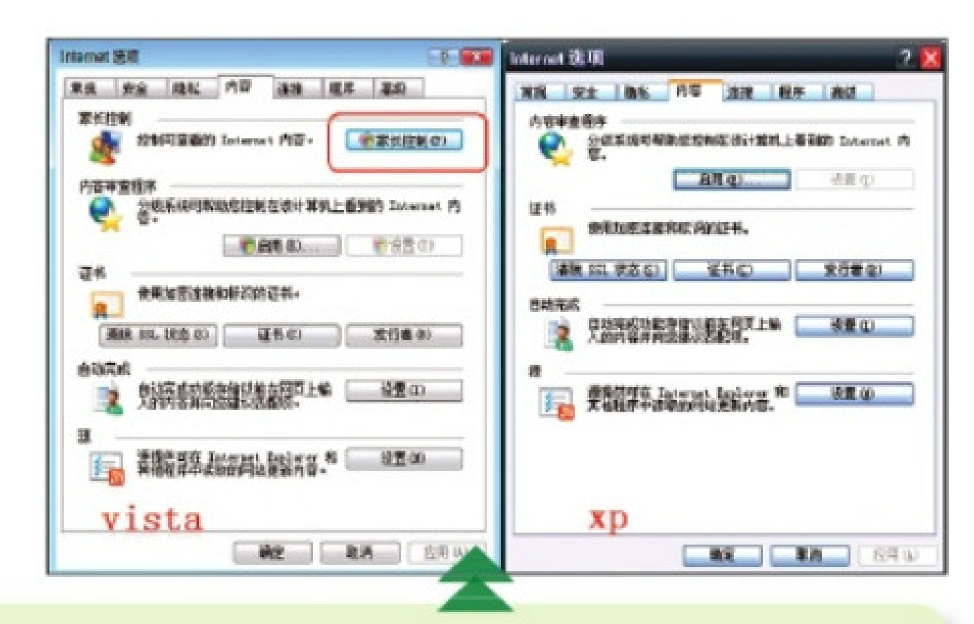


七、IE 7

经过数年开发的网络浏览器IE 7同时发布在WinXP和Vista平台，以安全为目标的IE7在WinXP平台上依然遭到用户诟病，因为IE 7根本无力阻止那些劫持浏览器的流氓软件，这也让其附带的反钓鱼等众多安全功能黯然失色。那么Windos Vista平台的IE 7又会是什么样的表现？事实上两个平台上IE 7的安全表现可谓天壤之别，原因就是Vista底层特性所带来的保护模式功能。



打开IE 7的Internet选项对话框并切换到“安全”选项卡，用户会发现Vista平台上IE 7多出的功能选项：“启用保护模式”复选项。



保护模式并不只是一个简单的功能选项而已，它意味着在IE 7运行的同时，后台的安全保护机制也在阻止一切非法的操作，包括试图劫持浏览器的行为或向允许的保护区域外写入数据，而WinXP的IE 7缺乏操作系统的特性支持做不到这点。事实上流氓软件即使以某种形式成功劫持了Vista的IE 7，由于这种保护机制的存在，流氓软件也不能对操作系统和用户数据构成任何危害，除非攻击者们能破解掉Vista的UAC（用户账户控制）、MIC（强制完整性控制）及UIPI（用户界面特权隔离）安全特性，至少就目前而言依然是不可实现的事情。如果用户将Internet选项对话框继续切换到“内容”选项卡，用户可看到Vista平台IE 7的另一不同功能，那就是拥有“家长控制”。

通过家长控制能限制IE 7访问的网站，甚至能控制文件下载和接收电子邮件，从而起到两方面的保护作用，保护孩子不接触到不良的网站和信息，保护计算机不被不良网站的木马病毒侵入。尽管家长控制属于另一个应用功能，可控制互联网访问的前提是浏览器的支持，所以这同样也是属于IE 7自身的功能。家长控制其优势是提供一种简单控制的多用户账户访问互联网方式，普通用户根本不用去关心和研究复杂的权限控制。

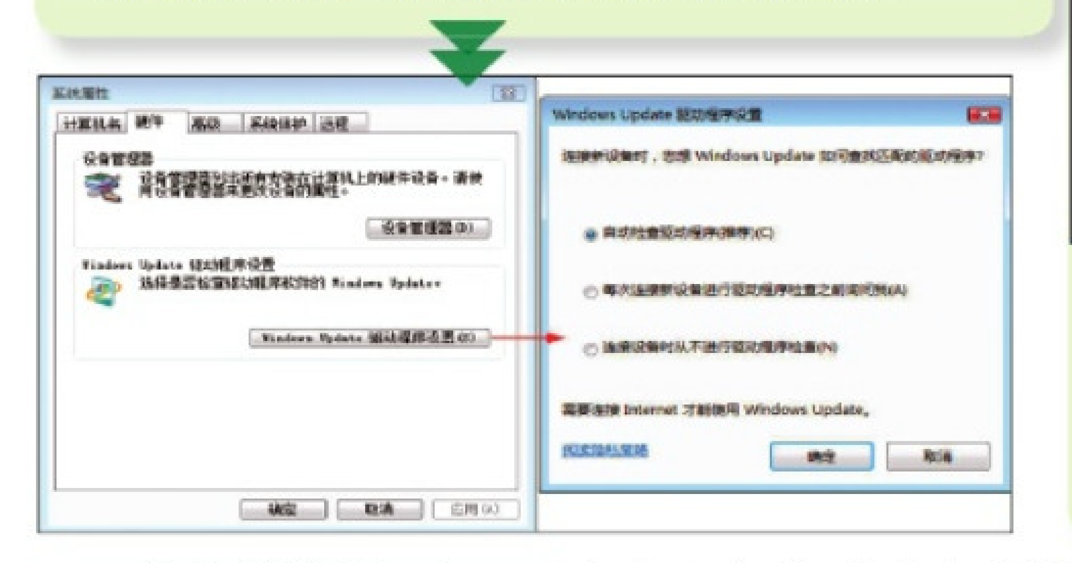
Vista平台上IE 7的最大问题就是兼容性问题，最常见的就是在IE 7中调用多种输入法时浏览器会崩溃。其实并非IE 7本身有什么严重兼容问题，而是许多插件和软件不能适用于虚拟化技术，对于Vista平台都是非标准的应用软件，因此用户只要注意多使用IE 7加载项管理可能引发兼容问题的插件，如果第三方插件能解决IE 7的广告过滤、鼠标手势等应用功能，那么Vista平台上的IE 7就有望抛开Maxthon等第三方浏览器。

八、Windows Update

作为操作系统最重要的组件之一，WinXP平台的Windows Update带给用户是糟糕的体验，原因就在于整个功能必须要依赖网络浏览器和相应插件。这导致用户仅仅只是查看补丁更新历史，也会因为网络延迟而漫长等待，其实这些数据本来就是存储在本地计算机上。更糟糕的是整个升级功能都极不稳定，常常因为某个步骤出现错误用户不得不从头开始。Vista平台的Windows Update终于彻底修正了问题，不再需要依赖任何网络浏览器。

Vista平台的Windows Update不仅拥有独立的操作窗口，其自动更新功能设置界面也从原来的系统属性窗口中分离出来，整个功能组件成为更加完整、方便操作的功能设计。

细心的用户会发现Windows Update的自动更新也会更新驱动程序，而这个设置仍然隐藏在系统属性窗口的“硬件”选项卡中，用户可在此设定是否查找更新硬件驱动程序。



而对于用户最重要的改进是，当Vista平台的Windows Update更新完后，其任务栏重启提示图标终于可自由设置下次提示时间，因为许多时候用户根本不能也不想重启计算机，WinXP平台的Windows Update提示图标会不断跳出，被打断手上工作的用户经常会感到愤怒和无奈，而这种困扰在Vista平台的Windows Update中不复存在。

总的来说Windows Update组件在Vista平台上表现得相当好，所有补丁的更新、管理工作基本上是相当愉快的体验，网络延迟或中断并不会影响它的工作效率，使用过它的用户肯定不会再愿意想起WinXP上那个糟糕的Windows Update组件。



用电脑就离不开输入法。对于使用汉字的我们，常备软件必定比英语使用者多一款汉字输入法。拼音作为母语的发音拼写，远比生割硬拆的字根让人感到亲切得多，因此拼音输入法有着得天独厚的优势。2007年4月，网络巨头Google的中国分部也向拼音输入法领域迈进，由此引发的抄袭门事件极为轰动，也让更多的人关注拼音输入法的流行。在某网站的投票中，不少人表示不关心什么抄袭门事件，而是哪款好用用哪款，那么让我们来评测一下各款拼音输入法。

一、测试对象

流行的拼音输入法很多，这里我们主要选择了最常见的5款：

谷歌拼音输入法v1.0.17.0：http://tools.google.com/pinyin/index.html

搜狗拼音输入法v3.0测试版：http://www.sogou.com/ime/

紫光华宇拼音输入法v5：http://www.unispim.com/download/

拼音加加输入法v4.1A：http://dir.jjol.cn/Pyjj/

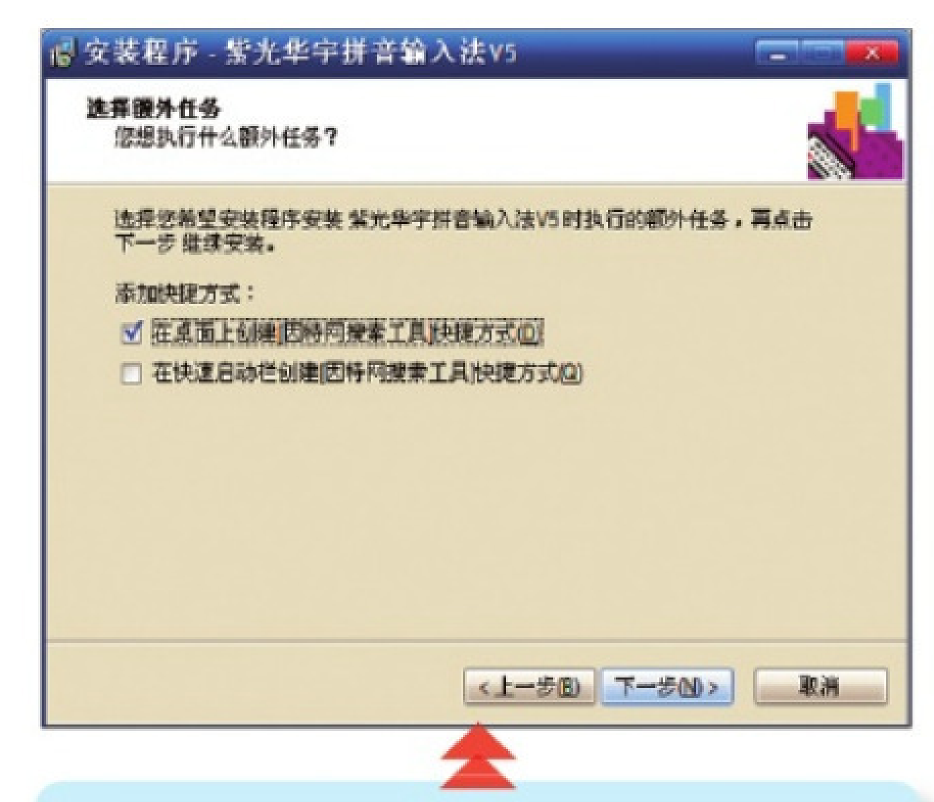
微软拼音输入法2007：Microsoft Office 2007自带

二、安装与插件

现在的软件安装都很简单，不过“流氓软件”事件越演越烈，这些输入法安装程序中是否夹带了其它插件，也是评判软件很重要的一点。

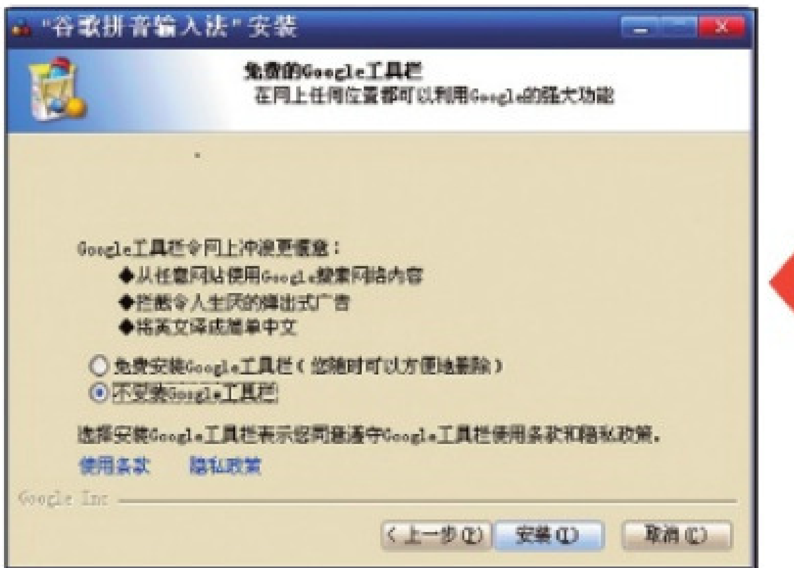
1.“搜狗拼音输入法v3.0测试版”安装程序很干净，安装后没有在系统中添加任何插件。但在调出输入法后，可以发现输入法已集成了“搜狗搜索”的快捷方式，点击快捷方式会连接到搜狗网址。这仅是一个链接快捷方式，对用户的系统没有任何影响。





3.“紫光华宇拼音输入法v5”在安装时，也有“百度-华宇紫光搜索工具”插件的安装选项，下一步又出来一个“在桌面上创建因特网搜索工具快捷方式”的选项，而且无论用户前面是否选择创建快捷方式，该程序都强制性进入用户的系统目录中。

2.“谷歌拼音输入法v1.0.17.0”中继承了Google一贯的做法，内置并已默认选择了Google工具条安装选项，用户很可能不小心就点击确认安装Google工具条插件。





4. “拼音加加输入法v4.1A”在安装时会有一个上网导航首页的插件选项。

5. “微软拼音输入法2007”是在安装Office 2007时选择安装的，也可执行Office 2007光盘文件夹“Proofing.zh-cn\Proof.zh-cn”中的“IME32.msi”，直接安装微软拼音输入法。

三、输入法界面

对输入法界面的评测，并不是在乎输入法界面有多漂亮，而是在于输入法界面上是否可让用户方便地切换各种输入功能，候选字显示选择是否直观。

1.界面功能按钮

比拼的几款输入法，在功能面板上都只有中英文切换、软键盘、大小写和全角半角转换、功能菜单几个按钮，比较单调。只有拼音加加输入法上，有一个“简繁转换”的功能按钮，可以方便地切换简体繁体输入。值得一提的是，搜狗拼音输入法和拼音加加都支持更换界面皮肤。



2.候选词限制

拼音输入法与五笔之类的输入法相比，其优点在于可一气呵成输入一个句子，思路可不受影响。这几款拼音输入法都是以长条显示候选词的，不过在显示多个候选词时各有不同。

当我们输入一个长句时，发现：

紫光华宇拼音输入法有字数限制，当超过字数时，就不会显示出汉字候选词了，不知道这是设计本意还是Bug。

拼音加加输入法略好一点，但输入句子过长时，会无法显示前面输入的候选汉字。





谷歌拼音输入法和搜狗拼音输入法也有候选字数的限制，但达到限制后无法再输入拼音，并会发出提示音提醒用户。谷歌拼音输入法可手工设置候选字最大长度，在谷歌属性设置对话框的“外观”标签页中，可设置“限制非单字候选项个数”的最大字数，最大限制可达99个字，完全可满足需要。



而搜狗拼音输入法则支持以竖行的方式显示候选词，虽然比较少见，但感觉对于输入句来说反而增加了不便。在搜狗拼音输入法属性设置对话框中，选择“外观”标签，在“输入框样式”中选择“竖排显示”项即可。

表现最好的是微软拼音输入法，可以输入任意长的句子，并且候选词也不是显示在有限的候选框中，而是以下虚线的方式显示在输入区中，回车后再确认输入。

点评：

总体来说，这几款拼音输入法的功能界面不是太好，一些常用功能都没有集成在上面，用户必须通过功能菜单去选择。而笔者曾用过的一款极点五笔输入法，其界面就很不错，常用的即时造词、查询编码、字库选择等都集中在面板上，使用时非常方便。看来这几款拼音输入法在功能界面上还需要改进。

喜欢输入长句子的用户挺多，紫光华宇拼音输入法和拼音加加输入法都很难让用户满意；谷歌拼音输入法和搜狗拼音输入法可满足需要；只有微软拼音输入法处理得最好，既能不限制候选字数又不影响显示。

四、智能组词功能

以前拼音输入法落后的地方就在于需要频繁选字，造成输入速度非常慢，因此现在的拼音输入法在智能组词功能上都作了很大改进。但由于中文的同音字非常多，在输入同音字时能否智能选择到准确的词组，是衡量拼音输入法是否好用的一个重要标准。

测试1：首先，是普通智能组词功能的对比：

我们以“这一期的大众软件杂志”测试每款输入法的智能程度，结果输入法自动匹配结果如下：

微软拼音输入法	这一期的大众软件杂志
谷歌拼音输入法	这一期的大众软件杂志
搜狗拼音输入法	这一起的大众软件杂志
拼音加加输入法	这一起的大众软件杂志
紫光华宇拼音输入法	这一起的大中软件杂志

此句测试结果，微软拼音输入法和谷歌拼音输入法组词完全正确；搜狗拼音输入法和拼音加加输入法错了一个字；最差的是紫光华宇拼音输入法。测试输入法在普通情况下的组词功能，可看出紫光华宇拼音输入法是较弱的；第二例中，几款输入法都能准确匹配出“交通事件”，只有紫光华宇拼音输入法是“脚同时间”。

测试2：是同音智能组词功能的对比：

一次的测试不能说明问题，再测试一下相近的语句“上一起交通事件”：

微软拼音输入法	上一起交通事件
谷歌拼音输入法	上一期交通事件
搜狗拼音输入法	上一起交通时间
拼音加加输入法	上一起交通事件
紫光华宇拼音输入法	上一起脚同时间

第一例和第二例中，以“一期……杂志”和“一起……事件”，判断出各输入法对同音词组的智能选择准确度。谷歌拼音输入法只能匹配前者，而搜狗拼音输入法、拼音加加输入法、紫光华宇拼音输入法则只能匹配后者。无论语句的环境是否改变，在碰到同音词组时，这几款输入法都是固定选择某一个词组。

这说明了这几款拼音输入法智能选择同音词组的功能还不够智能，多数情况下只是选择自己词库中的第一个词组。反之，微软拼音输入法对两个组词都匹配得很准确。

点评：

这一轮的测试中，即可看出几款输入法之间的差异。微软拼音输入法的智能程度明显高出一筹，谷歌拼音输入法、搜狗拼音输入法和拼音加加输入，它们最大的弱点就是在于同音词组的智能选择准确度还不够，紫光华宇拼音输入法的智能程度最弱。

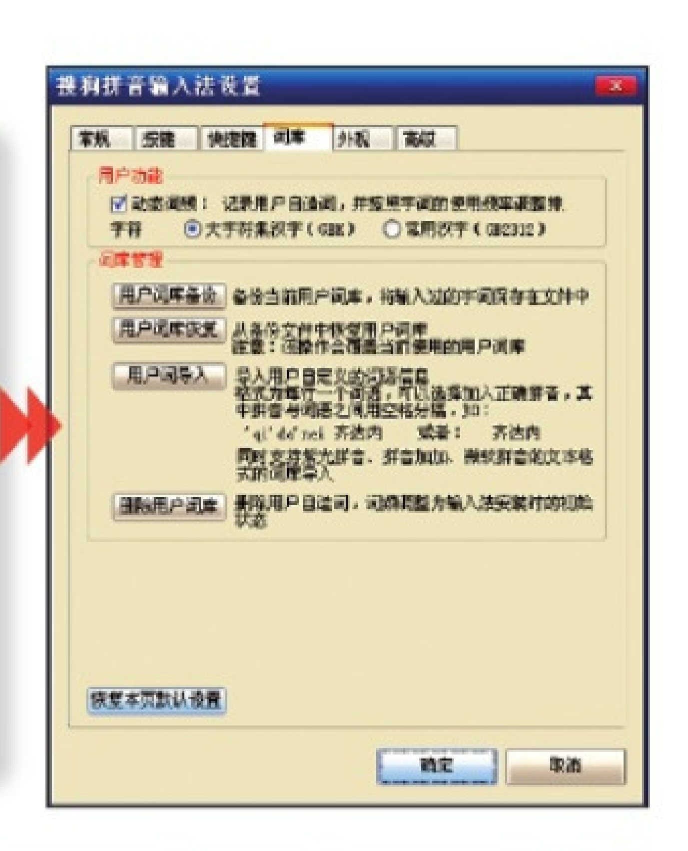
五、词库容量

1.自动造词功能：

现有的词库不一定能满足用户的特殊需要，用户可能要经常输入一些冷僻的词组，需要自定义词组或习惯用语。

例如，笔者需要将“冰河洗剑”造为词组，方便经常输入，只要手工输入一次这4个字，输入法即会记录用户输入的词组完成自动造词。下次输入时，只需输入首字母“bhxj”就完成词组的输入了。

在搜狗拼音输入法设置对话框中，选择“词库”标签，勾选“动态词频”项即可。





在Google拼音输入法设置对话框中，需要启用“词典”标签中的“自动记录自造词，并调整词频”项。

在紫光华宇拼音输入法和拼音加加输入法中，只需要启用“智能组词”项即可。

微软拼音输入法则需启用“词典设置”中的“自学习”项，不过微软拼音输入法不支持自定义的短语中包含特殊字符，这大大限制了使用范围。



2.词库备份功能

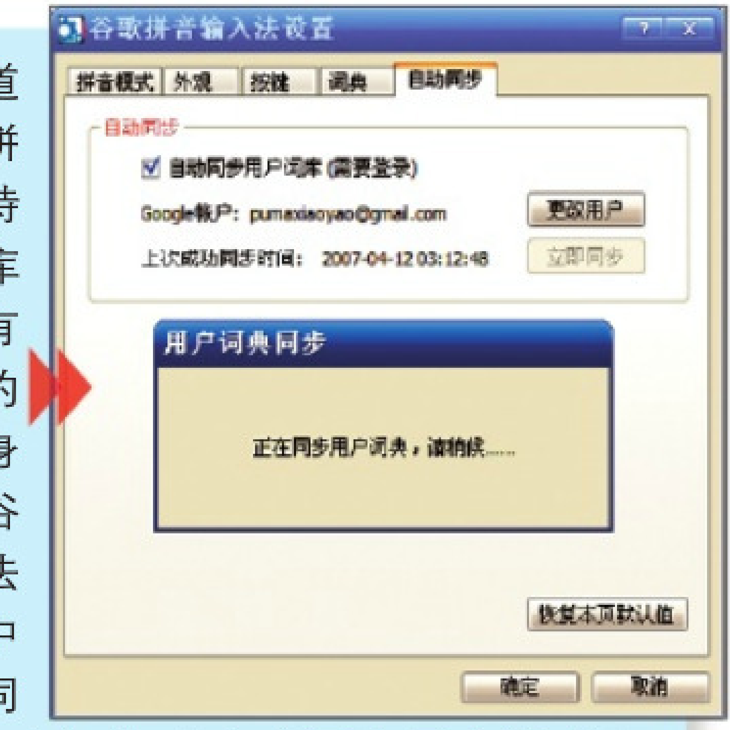
用户自定义的词库必须要备份，以方便重装系统或带到其它电脑上使用。每一款拼音输入法都支持词库的备份与导入功能，但词库文件不能通用。

回顾：谷歌抄袭门事件

2007年4月4日，谷歌（Google中国）推出了第二款本土化产品：谷歌拼音输入法。但谷歌拼音输入法发布还不到半天，就有爆料称其词库和搜狗拼音高度重合，进一步证据证明，谷歌拼音词库“借用了”搜狗词库。在TechWeb论坛首先出现“证据帖”后在社区内反响强烈，开始了激烈的辩论。

4月5日，抄袭事件首次出现新闻形式报道。4月6日，搜狐向谷歌发出通告，要求3天内停止下载并提出道歉、赔偿损失等要求。此过程中，谷歌一直未作出任何反应。直到4月8日中午，搜狐发表声明，重申3个要求。4月8日下午，谷歌发表声明，承认采用了非Google的数据。4月9日，李开复表态：输入法的突破在于独特的功能，当天中午，谷歌通过其官方Blog明确自己的态度，向用户和搜狐公司道歉。同日，搜狐又召开了新闻发布会，副总裁王小川详细展示抄袭证据。4月10日谷歌则在同日稍晚时间发布了一份声明称谷歌拼音有长期技术积累和多项独创技术，包括早在2004年就申请的专利，改进了中文拼音输入法。而当时，搜狐又发表声明要求Google停止输入法的运营。

值得称道的是，谷歌拼音输入法支持网络备份词库功能，只要有网络，用户的词库就可随身携带了。在谷歌拼音输入法设置对话框中选择“自动同步”标签，点击勾选“自动同步用户词库”项，将弹出Google账户登录框，输入用户名和密码。登录成功后，点击界面中的“立即同步”按钮，即可将当前自定义的词库上传到服务器上，以后在其它电脑上使用谷歌拼音输入法时，同样点击该按钮，即可将服务器上最新的词库下载同步到本地了。



3.词库更新

对于新词层出不穷的互联网来说，词库的升级功能相当重要，通过自动升级，词库能和互联网保持同步。

搜狗拼音输入法和谷歌拼音输入法对于网络上的热点词都非常关注，自带的词库中各种热点词组非常多，是最值得令人称赞的。相比之下，另外3款输入法显然要逊色得多了。

不过谷歌拼音输入法不支持自动更新词库；而搜狗拼音输入法却支持在线更新词库，只需在设置对话框的“高级”选项卡中，点击“立即更新词库”按钮，就可自动下载更新词库，获得最新最热的词组了。



点评： 自定义造词和自定义短语功能，几款拼音输入法都差不多，只有微软拼音输入法不够全面，不支持字符定义。词库备份方面差异也不大，相对而言，谷歌的网络备份功能大大方便了用户的使用。

回顾：谷歌拼音输入法抄袭不完全证据

谷歌拼音输入法词库与搜狗拼音输入法词库高度重合，显然后推出的输入法会有抄袭嫌疑。搜狗的词库为防止盗用，在词库建立之初就加入了词库指纹，即十几个很偏僻、但不影响输入的词汇，包括有数位搜狗员工的名字，这些并非网络热词的词汇都能在谷歌拼音输入法中打出来，例如：赵立洋、佟子健、吕志勇，甚至内部绰号谷歌拼音都能直接打出来。



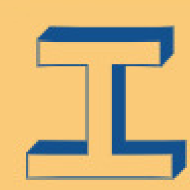
此外，由于搜狗注音的错误，在搜狗拼音输入法词库中有个别的词库Bug。但谷歌词库中也发现了完全一模一样的Bug。例如搜狗拼音输入法中的“张柏芝”是错误的“zhang'bo'zhi”，而谷歌输入法中发现了同样的错误；搜狗拼音输入法中用“feng'gong”打不出来“冯巩”，而只能用“ping'gong”打出来，在谷歌拼音输入法中也是完全一样的。还有一些类似错误，如“系鞋带”被拼错成“xi'xie'dai”等。不过谷歌迅速更新了这些有问题的词库。

总 评

除了上面比拼的几个重要功能外，还有一些小的功能，如繁简字输入、双拼功能、快捷键、是否支持简拼双拼等，也都影响着输入法，不过差异都不大。

经过上面的评测，总体来说，微软拼音输入法的准确度是最高的，而搜狗拼音输入法和谷歌拼音输入法的网络热词功能决定了它们对于网民来说是最实用的。拼音加加输入法各方面都太普通，紫光华宇拼音输入法的准确度不够。

如果从用户选择的角度来说，专业录入用户的最佳选择是“微软拼音输入法v2007”，这款输入法的组词智能程度和准确度最高，而且内置了许多专业的词库，还有笔画输入法解决难字问题。对于普通的电脑用户或上网者来说，搜狗拼音输入法和谷歌拼音输入法的网络词库决定了它们是网络用户最好的选择，其中搜狗拼音输入法在词库更新方面有一些优势。







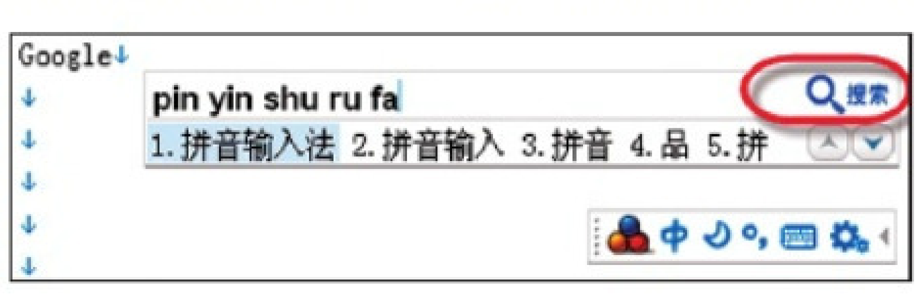


本期“工具快报”将介绍一中一英两款输入法软件。其实笔者清楚，在输入法的使用上，惯性是极其重要的因素。想让一个人改变长久以来已经习惯的输入法，实在不是件很愉快的事情（编者注：各输入法评比请参看本期实用软件栏目相关文章）。实际上，基本所有的软件使用，包括操作系统在内，惯性皆有如此之力量。然而越是成为习惯的，越应当谨慎，因为它会极大影响你使用电脑的效率。所以有时的想法会恰好相反：假设某款新软件能提高工作或娱乐效率，我们是否应当立刻改变，去重新习惯这款新的软件呢？

■江苏 淮扬客

谷歌拼音输入法

□大小：10.08MB　□授权：免费
□语言：简体中文
□下载：http://dl.google.com/pinyin/GooglePinyinInstaller.exe



在一切可能的地方都放上一个搜索的入口，包括在你的输入框中，这或许是Google突然推出这么一款输入法的原因吧。不过这很容易让人联想到前不久出炉的搜狗拼音输入法，甚至陷入“抄袭门”事件中。需知基准词库可是一款拼音输入法的命脉之一……好了，且抛开它不管，来看看Google这款输入法的特色吧。联网特性：除了可直接从输入框链接到Google搜索引擎之外，你还可将自己的词库同步到网络上某个Google账号中，以备将来在另一台机器上使用（默认为关闭）。输入特性：可智能辨别较长的英文输入，无需任何特别操作即可上屏；支持以“u”字母开头的笔划输入，如“丁”就输入uhs（横竖）；有“繁体模式”可选，选择后直接输入繁体字。此外，如模糊拼音、中文状态下输入网址、Shift切换中英文、大写字母开头直接输入英文等常见输入法功能，都一应俱全。

GeeXBoX 1.1

□大小：13.57MB（硬盘安装版）　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.vmiao.com/article.asp?id=2034



GeeXBoX是一款体积极小的Linux系统，其上集成了Linux上著名的多媒体播放软件MPlayer。当你将这个系统刻录在一张CD上，并用其启动系统后（启动本身不需要占用任何硬盘空间，所有文件都直接装入内存中），就可以播放、浏览硬盘或光驱上的音/视频文件及图片。也就是说，不需要任何其它软件的支持，即可将你的PC“改造”成一个迅速启动的“媒体中心”。由于MPlayer的强悍功能，几乎可用GeeXBoX播放任何常见的媒体格式。GeeXBoX的开发从0.X版开始就一直备受关注，1.1版已较成熟，相对于1.0版加入了16：9的宽屏支持并可调整字体大小。不过这里推荐的更大理由是，国内高手在官方版基础上将其改编，现已将其完全汉化并且完美支持中文路径（原版不支持），还可以直接安装在硬盘上与Windows系统通过多操作系统选择菜单共存，使用起来更加方便。

ZoomIt 1.3

□大小：56kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56829.htm

一款极适合用电脑进行演示的小软件，特别推荐给经常将显示信息投射/发送到大屏幕进行讲解的朋友使用。它有3种使用模式，均可使用快捷键调用。在缩放模式下，可将屏幕整体放大，移动鼠标控制放大显示屏幕的哪一个局部，上下方向键控制放大率；画笔模式下，将使得正常Windows鼠标操作无效，而变成一支画笔在当前屏幕上进行点划演示，可控制画笔的粗细及颜色（红、绿、蓝、黄等4种）；最有趣的是还可以调用休息模式，这时屏幕上将按照你事先的设定时间出现一个倒数计时器，以此告诉你的“听众”还可以休息多长的时间。当然，需要的话还可以设定休息时播放一段美妙的音乐……

AusLogics Disk Defrag

□大小：1.48MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57061.htm

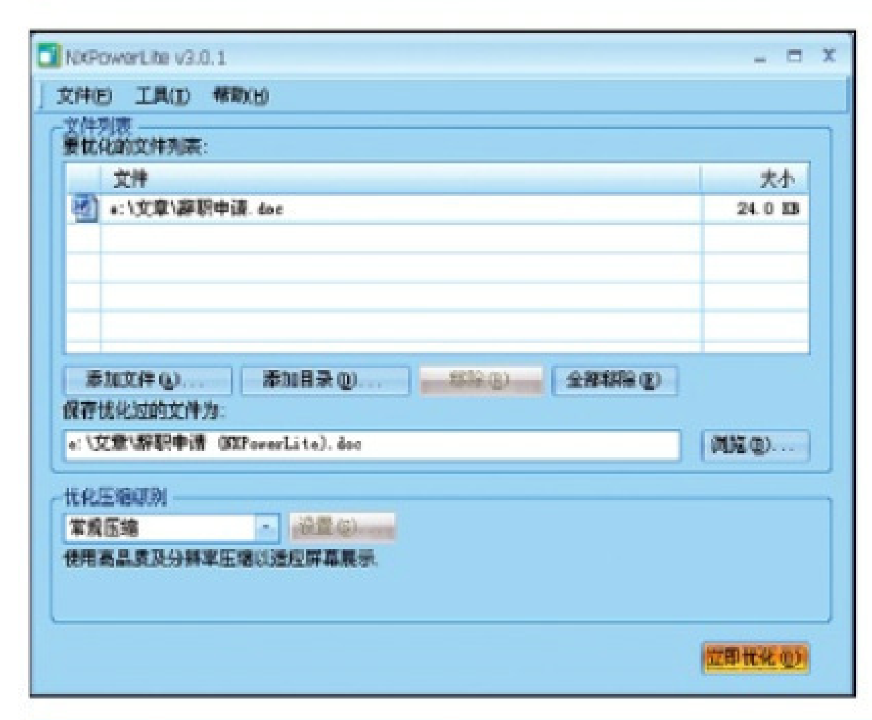
磁盘整理软件的一个免费选择。该软件来自于德国，有意思的是表面上却看不见一丝德式严谨作风：找不到任何一个参数是需要用户来设置的。用户要做的只是选择好要整理的分区，再点击“下一步”即可开始整理。也许严谨藏于简单之下，笔者试用时明显感觉到这款磁盘整理软件的效率较高，所需等待的时间被大大缩短。另外磁盘整理完成后，软件会给出一份说明，告知整理后计算机性能提高了多少。如果你需要进一步了解哪个具体文件被如何整理了，还可以点击“显示报告”按钮查看详情。注意：汉化补丁安装时会验证自身文件大小和文件名，笔者建议选择下载页面上的“点击网络”项下载，且下载后不要改名。另外安装过程中有插件选择。

Coloring Book 4.2



□大小：1.70MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/22108.html

一款极适合送给小孩子玩的软件。软件的设计极简单，就是给出了一堆简单的素描图（未注册用户4幅，注册用户50幅），然后让用户去给它们填色。被称为“Coloring Book”，可能是因为它给出了8个颜色组，每组中的色调都比较相近，有助于培养孩子对颜色的视觉……当然，这些都不是受推荐的最大原因，操作上的简单明快以及最后成品的不错效果，才是最重要的。想想看，一个孩子随意在上面点点，就能“填”出一幅不错的作品，并且可用打印机打印出来，会给他/她带来多么大的成就感。



NXPowerLite 3.0

□大小：1.27MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/45451.htm

你有没有过这样的体验？当你只是往某个MS Office文件中输入少量的文字，或者只是给它添加了一个简单的表格，结果文件体积却大幅度增加，完全不知道微软在里面搞了什么名堂……有的朋友曾经把文档简单地“另存为”，结果就发现文件体积奇迹般地减小了——这至少说明Office文档完全是可以“瘦身”的。NXPowerLite除了针对文字等进行优化（效果无变化，文件体积减小）外，还可针对文件中的图片进行优化压缩，根据你选择的优化级别使用不同的压缩率。其中有一项级别是压缩后适合在移动设备观看的，有需要的朋友不妨一试其效果。

ReadableColorGen 1.0

□大小：263kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.towofu.net/soft/e—readablecolorgen.htm

在屏幕某点取色的工具相信大家已经见多了吧？不过取色过来究竟如何用，还需有个色彩的感觉。比如说，什么颜色的文字放在什么样的背景上最为醒目，就是一个用色上的典型问题。ReadableColorGen就是用来解决这个问题的（Readable即“可读”，越醒目可读性越强）。它可以通过屏幕取色或在系统色板上选择，分别获取前景色与背景色，并同时给出这两种颜色亮度与色彩上的差别值。当差别足以达到“可读”效果时，差别值的显示颜色就会从红色变为绿色。最后说一下此软件屏幕取色的方法：从上方预览窗口的内框/外框中按下鼠标不放，向屏幕目标点拖动。此时软件不断取前景/背景色，放开鼠标即停止。



Triivi 2.0

□大小：7.85MB　□授权：免费　□语言：不完全汉化
□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/77/id=43043&pn=0.html

一款设计上有点奇怪的英文输入法。它没有像一般输入法那样进入系统的输入法列表中，而是作为一个单独的程序启动。但当你切换到“（中文）中国”输入法（即默认英文输入法）时，它就会像正常的输入法一样起作用。不过无论设计如何，Triivi的确是一款非常好用的英文输入软件。它拥有数十万的词库（还附带了更多专业词库，默认没有开启），可以在你输入的时候逐步提示英语单词；当你正输入拼写错误的单词时，它会给出可能的纠正建议。软件还支持输入时即时翻译（使用上下方向键选择单词时），强烈推荐常用英文写文章的国人使用。注意使用时，在系统托盘图标处右击软件图片选择“Show Config”，在“Basic”选项卡上选择“Language”为“简体中文”，并在“Translation”选项卡下确认已勾选“Basic_chs”词典。

TaskSwitchXP 2.0

□大小：394kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/20544.html



该程序用于替换在WinXP系统中按下“Alt+Tab”键所调出的切换程序界面。当然，它并非简单地对原画面进行替换，还增加了很多实用功能。在这个新的切换程序界面中，右侧会列表显示当前运行的程序，而左侧大窗口会显示选定程序的缩略图（其大小、背景等完全可自定义）。这里你既可使用传统的“Alt+Tab”键，也可直接用鼠标点击列表项进行切换。如果在程序列表项上右击鼠标，还会看到更多的功能，例如关闭程序、最小化/还原程序窗口、将程序缩小为系统托盘区的图标等。如果系统资源较为富裕，不妨装上这款能带来众多方便的软件。

中国共享软件

■重庆 CoCo

天籁绕梁三日不绝——乐辞

□版本：1.23 □大小：1.4MB □授权：免费软件 □作者：周明波
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.winampcn.com/lyricist
□下载注册：http://www.winampcn.com/link.asp?softid=87

说明：一款针对媒体播放器所开发的自动下载和显示卡拉OK式歌词的小插件，支持Windows系统自带的Media Player以及第三方如Winamp/Foobar等音乐播放工具。在播放MP3音乐的时候，无需干预，软件会根据所播音乐的歌名歌手或专辑名称等相关信息，自动去网络上搜索相应的歌词，并将其下载和显示在播放界面中。支持透明窗口模式，你可将歌词“钉”在桌面的任何位置，不会干扰我们的其它工作。

点评：音乐越来越国际化，柔情慢谣、嘻哈摇滚，元素类型也越来越丰富。有时候，光靠自己的听力，很多歌还真不知道在唱些什么。不但经常要去百度等下载自己喜欢的歌，还不能忘记顺带也把歌词捎回来。《乐辞》很聪明，你在听什么歌，它就会自动去找歌词，信息时代的全自动化享受。


自动滚屏淡入淡出效果的歌词库

让好工作来找你——工作圈

□版本：1.20 □大小：770kB □授权：免费软件 □作者：GZList
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.gzlist.com □下载注册：http://www.gzlist.com/software.html

说明：一款可帮助我们在求职或跳槽时搜索合适的职位、寻找适合自己工作圈的小工具。通过输入的职位条件，它能自动向各大著名招聘网站发送搜索信息，并将结果综合汇总在软件中，便于我们进行二次查询、管理和保存。除了具有电子格式的求职功能外，它还能将我们的简历生成可供打印的版本，支持邮寄信封的设计和打印。让我们在最短的时间内，通过最有效的办法，将简历送到招聘单位手中。


简历发送好轻松

点评：找工作始终是伴随着我们一生的话题。刚毕业的年轻时代，找到个新工作，各方面都不会太过计较；而立的中年时代，总是希望跳槽去个更好的单位，实现人生的价值。《工作圈》软件可帮助我们储备和管理职位工作资源，了解自己向往的工作所需的职业技能要求，逐步建立自己独特的工作圈子。

炫酷音乐的门户软件——酷我音乐盒

□版本：1.0.9 □大小：5.9MB □授权：免费软件 □作者：mbox □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.koowo.com/mbox □下载注册：http://down.koowo.com/mbox/KwMusic.exe


全方位的音乐资料库

说明：一款集资源收集整理和播放的聚合型音乐工具。软件内置了数十万首的音乐信息资料以及大量的MV资源，采用P2P的方式让我们一点鼠标即可播放。对于每首歌曲，软件都提供了详细的扩展信息模式供我们查询，包括明星的写真照片及视频、歌曲的介绍及幕后花絮、各大流行音乐的榜单、新闻和相关热点资讯，都可一网打尽。

点评：对于一个门户网站来说，其特点就是对某一领域非常专精而且范围面广。如此看来，《酷我音乐盒》的种种表现就应归类于“门户软件”的概念中了。不仅仅是播放MP3这么简单，它还将在互联网上所能找到的关于这首音乐方方面面的信息展示在我们面前。试想，当播放《菊花台》的时候，软件的背景变成了周杰伦；而播放《梦里花》的时候，背景又自动切换成了张韶涵，不是酷到极点了么？

QZone小帮手——QQ空间小秘书

□版本：1.40 □大小：218kB □授权：免费软件
□作者：TT86 □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.tt86.com/new_xms.htm
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/32702.html

说明：一款用于QQ空间（QZone）的辅助工具，让我们无需进入浏览器页面，直接在软件中就可以完成撰写自己的博客日志、阅读他人的空间文章、留言回复和评论等工作。软件在留言功能上下了不少功夫。为了让留言不再空洞，内置了大量可以自定制的回复模板。

点评：QQ空间的流行造就了一个新词——“互踩”。好朋友们在Qzone中尽情留言，你来我往，把QQ空间搞得好不热闹，称之为“互踩”。自己的空间孤单无人留言，是时下的“Q弟Q妹”所无法容忍的。想要别人“踩”你，自然你要多多先“踩”别人。《QQ空间小秘书》让我们见一个好友“踩”一个，再加上各种华丽的模板和特效，相信那些被你“踩”过的好友们，也会把你的空间变得生机勃勃、热闹非凡。


让我们一起空间“互踩”



掌上乾坤

在每天夜里电视台的垃圾时段中，总会看见某位明星手拿一部号称可以“隐形”的手机大做电视直销广告，而其鼓吹的功能无非是来电、短信过滤以及自动挂断等功能。尽管其高昂的价格足够买一部相当高档的智能手机，但冲着这些功能，不少所谓“商务人士”纷纷慷慨解囊。其实，这款“隐形手机”上能实现的功能多数都可通过软件在各智能手机平台上实现（包括那个扶不起的Linux系统都推出了相应的版本）。本文介绍的几款软件均为各智能手机平台上最具代表性的来电/短信防火墙软件。有了它们，你终于可以不用为经常受到某个保险公司、某个含有办证/地下钱庄等信息的特服号，或某个其他你不喜欢的人的不断骚扰而倍感烦恼；更不用在和恋人相处时，因为突然收到某某的电话或短信而胡乱编造谎言——我说什么来着？这真是一项伟大的发明！

■北京 龙猫（移动版）

MagiCall

□平台：PPC □版本：1.2.1

□下载：http://download.pchome.net/mobile/wm/ppc/normal/pim/38279.html

PPC平台上有很多来电防火墙软件，而MagiCall则是里面最好评如潮的一款。其体积小巧却功能强大，不仅可以对电话进行过滤，也同样支持短信防火墙功能。该软件支持双向呼叫过滤，用户可以利用它拒接一切不希望接听的电话，并可定义过滤规则。通过设定规则，它可自动拒接特定号段或联系人的来电，也可进行呼出限制。此外，除可根据号码、联系人对接收的短信加以过滤外，MagiCall还支持根据短信内容进行过滤，以及自动删除垃圾短信，并可存储过滤记录。

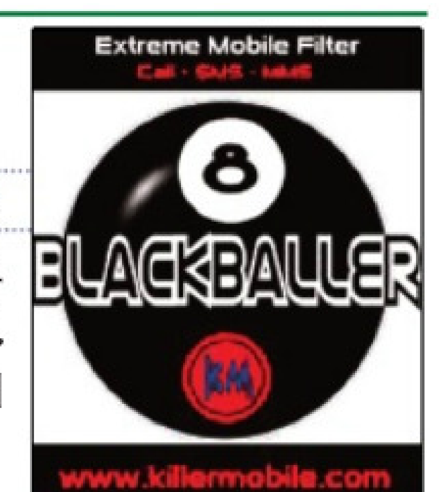


主要特性： 1.体积小，功能强；2.完善的过滤规则，可以灵活定义需要过滤的电话和短信；3.新版本更增加了对中文的支持，中国用户使用起来更加方便。

来电精灵pro

□平台：Smartphone □版本：0.89

□下载：http://www.mycnknow.com/phonesharpcn.htm



来电精灵原本是Smartphone平台上一款手机号码归属地、区号、邮编和身份证等号码的快速查询软件，而来电精灵pro除包含来电精灵的全部功能外，还增加了来电/短信防火墙等功能。其来电防火墙功能十分强大，除了可按照规则拒接来电和短信外，还可自动从通话记录中删除相应的来电号码，真正做到“毁尸灭迹”。此外，该软件还支持分组铃声、随机铃声、个性铃声、个性振动等设置，并加入了“伪装电话”功能（即可以设定铃声在指定时间响起，假装有电话打来，并可按任意键停止。这样就可在不希望久留的场合以接听电话为由脱身）。

主要特性： 1.功能繁多，增强了Smartphone并不完善的电话功能；2.除了好用的防火墙功能外，“伪装电话”这一新颖功能，更是一些常需要在各种场合抽身而出的人士的福音。

防火墙Treo版

□平台：Palm □版本：2.0

□下载：http://www.palm119.net/blogview.asp?logID=32



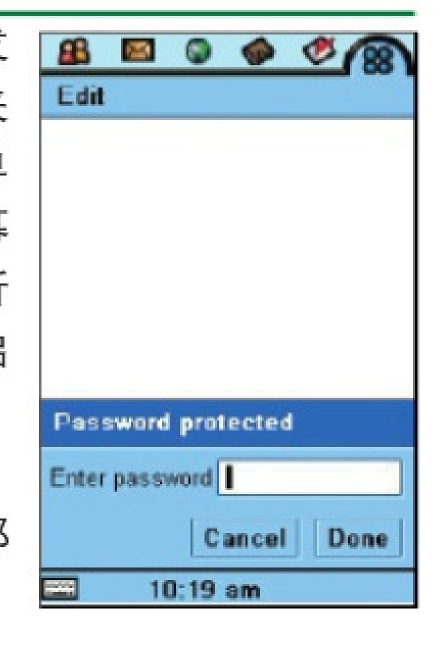
在本次介绍的来电/短信防火墙软件中，这款国产的防火墙Treo版无疑是功能最强大的。防火墙Treo版可以限定任意号码来电或短信，并且支持号码完全匹配或使用“*”“?”通配符。可以限定某个联系人、某个分类的所有联系人、某个城市（区号），以及非联系人的电话或短信；可以限定无呼叫号的电话，可以指定允许来电、挂断来电还是忽略来电，指定允许短信、删除短信还是禁止弹出。可以指定一天或一周的任意时间对电话和短信进行过滤，并可根据短信的内容进行过滤等。此外，该软件更高的技术含量之处在于，可以在拒接电话后自动给对方发送短信，可以通过发送短信将手机来电转移到指定号码。

主要特性： 1.功能十分全面，并支持包括最新的Treo 680在内的所有Palm OS智能手机；2.挂机回短信及发短信呼叫转移功能令人耳目一新。

BlackBaller

□平台：Symbian S60 □版本：3.0

□下载：http://www.killermobile.com/blackballer.html



BlackBaller最大的特点是针对Symbian S60三大平台均推出了对应的版本，使任何年代的S60机型均可实现电话和短信防火墙功能，可谓考虑得相当全面。它可在来电或来短信时立刻挂断或删除，并支持拒接彩信。该软件带有黑名单和白名单功能，并可在每当用户拒接某个来电后询问用户是否将该号码或联系人添加到黑名单中。此外，它还可为每个拒接过的号码或联系人添加一个限制期限，既可永久性拒接，也可在限定时间内拒接。该软件可做到真正的后台运行，并可彻底清除一切被拒接的电话和短信痕迹。需要注意的是，建议把该软件安装在机身存储器中，以获得最好的效果。

主要特性： 1.Symbian S60三大平台均有对应版本，方便用户选择；2.黑白名单功能十分强大。

Mumcode MumSMS

□平台：Symbian □版本：4.6

□下载：http://www.pdafans.com/download_detailed.php?download_id=10350

Mumcode MumSMS的主要功能是保护手机里的私人信息。选择了保护模式后，用户所有的短信、彩信，以及包括电子邮件和蓝牙、红外线传送的文件信息均可被隐藏和保护，只有输入特定密码后才能查看。它可根据用户的设置，自动保护收到、发出的短信和彩信及其草稿。此外，还可保护任意指定文件夹的信息。该软件同样支持黑名单和白名单规则，并可在名单中任意插入号码、名片及号码前缀。支持用户自定义的屏幕保护及新的未读消息弹出提示。其带有的“记忆”功能使所有被保护的信息以用户惯用的方式处理，并可随手机同时启动，无须任何人工干预即可开始消息监控与保护。

主要特性： 1.过滤功能强大，包括的内容非常广泛；2.对于一些手机里有敏感内容的用户来说，该软件足以蒙上那些好奇者的双眼。



编者按： 多款功能类似的软件摆在你面前，你到底会如何选择呢？其实怎么选择并不重要，关键是选择的过程。对于软件制作者而言，要想使自己的作品在同类软件中出类拔萃，最好是多多关注一下使用者的感受，而不是宣称它有强大的功能。

本期推荐文章

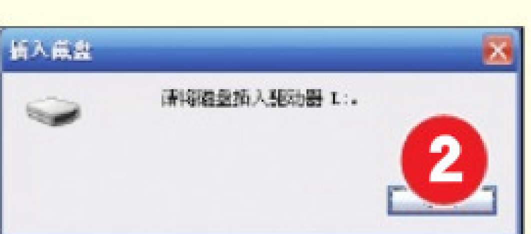
闪盘复活记

■ 安徽 屠志成

一、奇怪症状

同事几年前买的一个闪盘（**如图1**）坏了，拿来让我给看看。我在电脑上一试，发现了非常奇怪的症状：①电脑可以正确识别并为它安装驱动程序，能在“我的电脑”里显示“可移动磁盘”，但双击盘符时弹出插入驱动器的提示（**如图2**）。②从右键菜单中选择“格式化”命令，没有弹出格式化对话框，无法进行格式化操作；在命令提示符窗口中使用“format”命令，提示格式化失败。③通过右键菜单查看磁盘属性，文件系统为RAW，闪盘容量为0字节（**如图3**）。

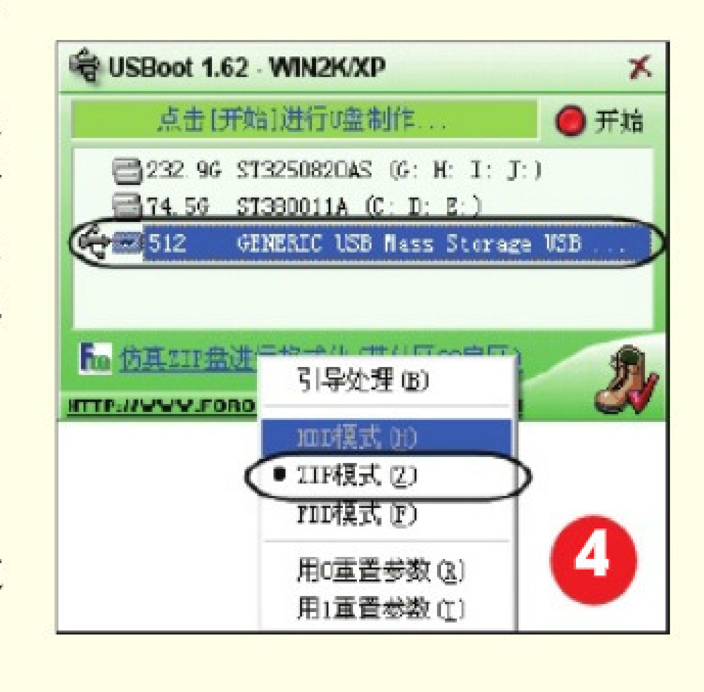






二、修复受阻

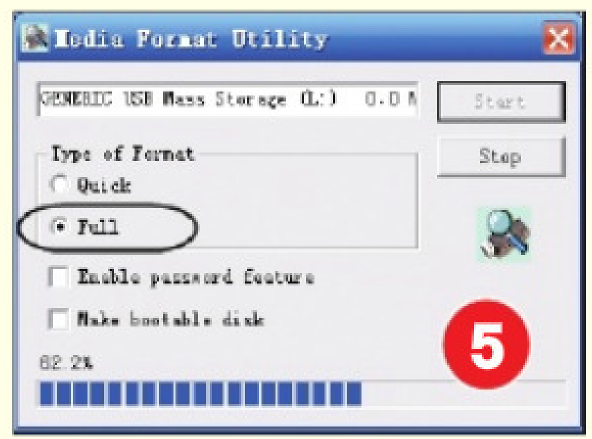
笔者先用网上介绍的比较有效的方法来修复：①用USBoot来格式化。在USBoot的窗口中，闪盘的容量不是显示为多少MB，而是显示为数字512（**如图4**）。设好使用“ZIP模式”后，单击“开始”，进度条只前进了一点点USBoot又返回到初始状态，根本无法格式化。②用Ghost镜像覆盖。先插入一个空白的能正常使用的闪盘，用Windows版的Ghost 8.3制作一个磁盘镜像。再把坏了的闪盘插上，重新启动Ghost，弹出错误提示。“确定”后找到磁盘镜像，却无法在Ghost中看到闪盘，覆盖法宣告失败。后来又尝试使用其他工具来修复，均告无果。

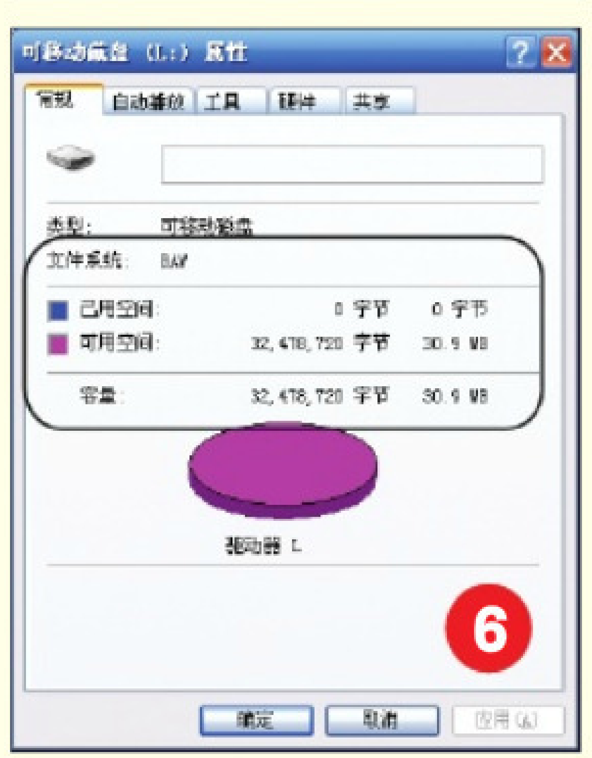


三、最终复活

最后的希望寄托在这个型号闪盘专用的格式化工具上了。虽然闪盘上的文字已经模糊，但从其背面还能隐约看出型号是UFD 04-32（这是32MB的产品）。由于闪盘买了已经几年，驱动光盘早已不知去向，只好用搜索引擎碰碰运气。还真在驱动之家上搜到了驱动程序包（清华同方UFD 04黑星钻闪盘驱动程序For Win98SE），在98driver文件夹中就有一个mFormat程序。

插上这个闪盘，启动mFormat程序。它识别出了闪盘，但容量为0.0MB（**如图5**）。先不管它，在“Type of Format”（格式化类型）选择“Full”（完全），然后单击“Start”（开始），弹出一个警告框。“确定”，格式化进度条慢慢向前滚动，大概10分钟后，格式化完成。重新插入闪盘，查看其属性，闪盘的容量显示为30.9MB（**如图6**）。双击闪盘盘符，顺利打开，向里面复制文件；打开闪盘文件，一切正常。





这时唯一的遗憾是，闪盘的文件系统仍然为RAW，而不是通常的FAT。尝试着再次用USBoot来格式化，容量显示正确，格式化很快完成，文件系统恢复为FAT。

四、两点心得

1.如果闪盘插到电脑上没有任何反应，或者系统为它自动安装驱动程序后在“设备管理器”中显示为“Unknown USB Device”（未知USB设备），那么这个闪盘一定是电路或芯片出了问题。这是硬件故障，无法使用任何软件来修复，只能找经销商调换或保修。

2.如果闪盘能被正确识别并显示盘符，就算容量不对或无法打开，基本上可以判断为软故障。多数可以使用通用的格式化程序（如USBoot）进行修复，直接使用随闪盘附送的驱动光盘中的格式化程序修复把握会更大。笔者在使用同方慧存UFD 04的格式化程序时发现，只有插入UFD 04时它才能正常执行；插入别的闪盘它就会弹出错误提示，其针对性之强可见一斑。

“巧取豪夺”网络上的FLV视频资源

■ 河南 冰玉

视频播客网站在Internet上发展十分迅速，在其中可以欣赏到大量精美的视频节目。一般来说，视频播客提供的都是FLV流媒体格式视频。这种视频格式具有体积小巧、在线加载速度极快、播放效果流畅等特点。除了通过网络观赏FLV视频节目外，有时你还希望将自己喜欢的FLV视频下载到本地，这样就可将其彻底“据为己有”了。但是，在浏览器中并不能直接找到FLV视频的真实地址，这里就分析总结一下下载FLV视频的几种方法，让你毫不费力地“夺取”网上的FLV视频资源。

一、最直接的FLV视频下载方式

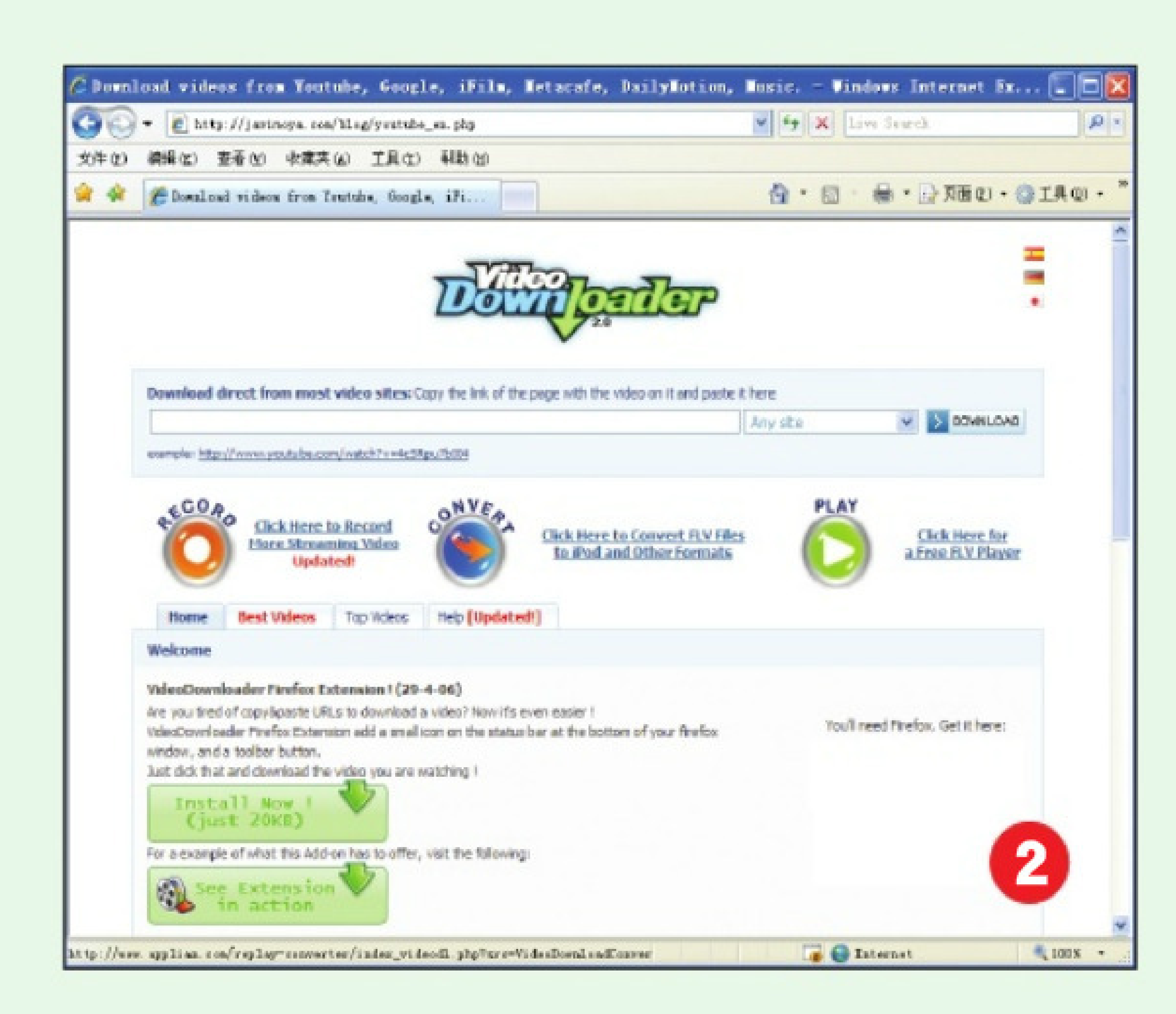
当我们在浏览器中看完FLV视频后，这些视频文件实际上已保存到缓存中了。例如对于IE来说，其默认缓存文件夹为“C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temporary Internet Files”；对于Firefox来说，其默认的缓存路径为“C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles\[ptofilename]\Cache”。因为下载的FLV视频体积相对较大，在缓存文件夹的列表栏中点击“大小”项，使所有的文件按照大小排序，很快在类型为“FLV Video”中就可找到所有已经下载完成的FLV视频文件。当然，因为缓存文件通常具有隐藏属性，因此，在资源管理器中点击菜单“工具”→“文件夹选项”，在弹出窗口的“查看”面板中勾选“显示所有的文件和文件夹”，即可显示隐藏的文件。

二、利用专业FLV检测网站实现下载

在杂乱无章的浏览器缓存文件夹中寻找需要的FLV文件，操作起来确实比较麻烦，而且必须耐心等到FLV视频播放完毕，才能在缓存文件夹中找到其“行踪”。实际上，利用专业的FLV检测网站，你就可轻松找到真实的FLV链接地址了。

对于国内的FLV视频网站来说，只需打开“http://www.pkez.com”网站（**如图1**），在其中的编辑框中输入所需的FLV播放页面的地址（例如：http://tv.mofile.com/7T5YP6TE），之后点击“下载视频”按钮，该网站即可对指定的FLV视频地址进行检测。如果成功的话，就会在页面中部显示该视频的截图。点击其中的“视频下载地址”链接，就可将其下载到本地了。

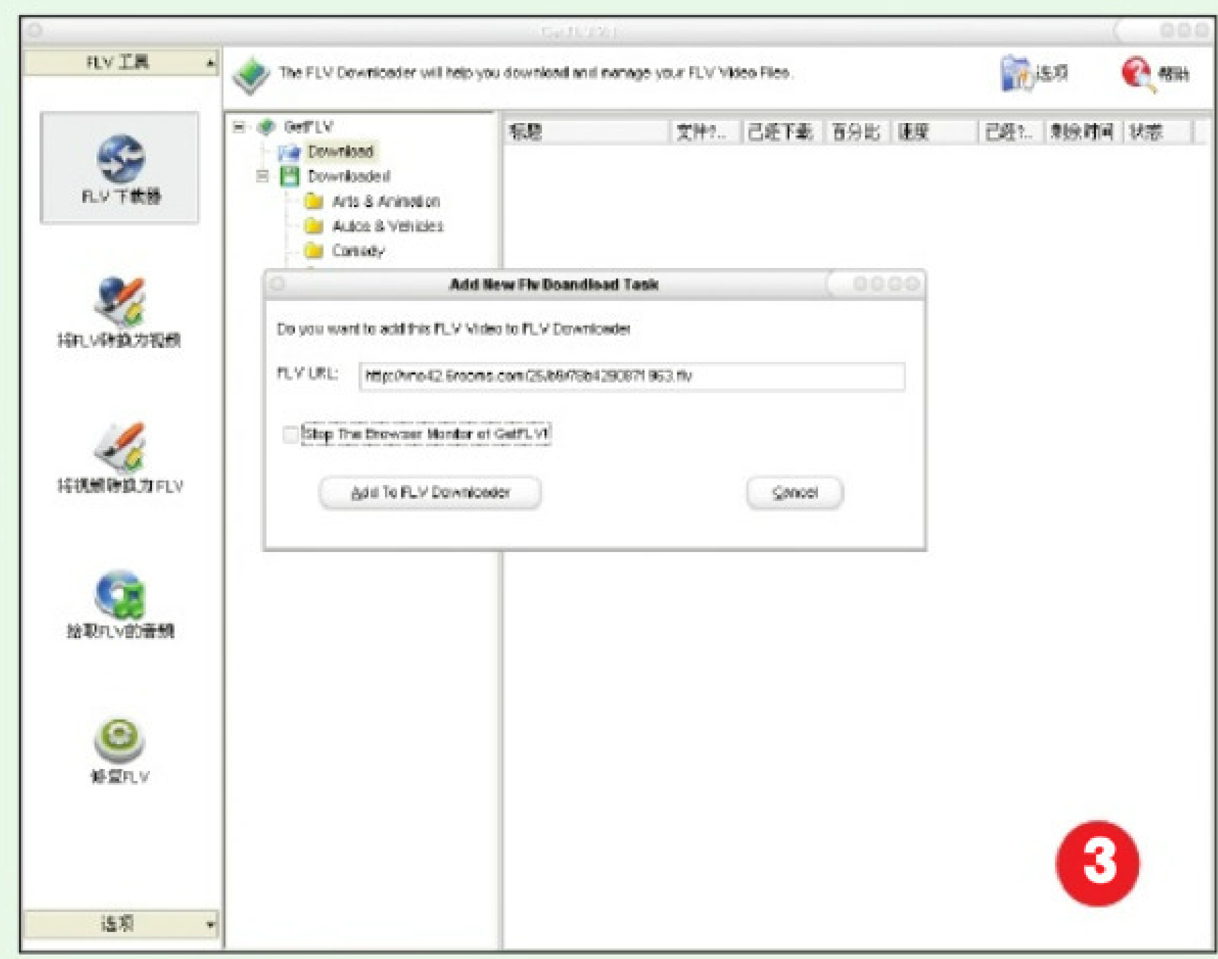




对于国外的FLV视频网站来说，可以利用“http://javimoya.com/blog/youtube_en.php”（**如图2**）来实现地址探测。在该网站中的编辑栏中输入FLV视频播放网页地址，点击“Download”按钮，该网站即可开始探测FLV视频地址。检测成功后点击“Download Link”按钮，即可实现下载操作。

三、利用GetFLV下载FLV视频

GetFLV（下载地址：http://www.getflv.net/download.htm）是一款功能强大的FLV视频下载和管理软件，在其主窗口右上角点击按钮菜单“Options”→“Languages”→“中文”，就可得到简体中文运行界面。点击按钮菜单“选项”→“设置”，在设置窗口的“常规设置”面板的“将文件拆分为X部分进行下载”栏中，确定下载FLV视频时采用的线程数量（默认



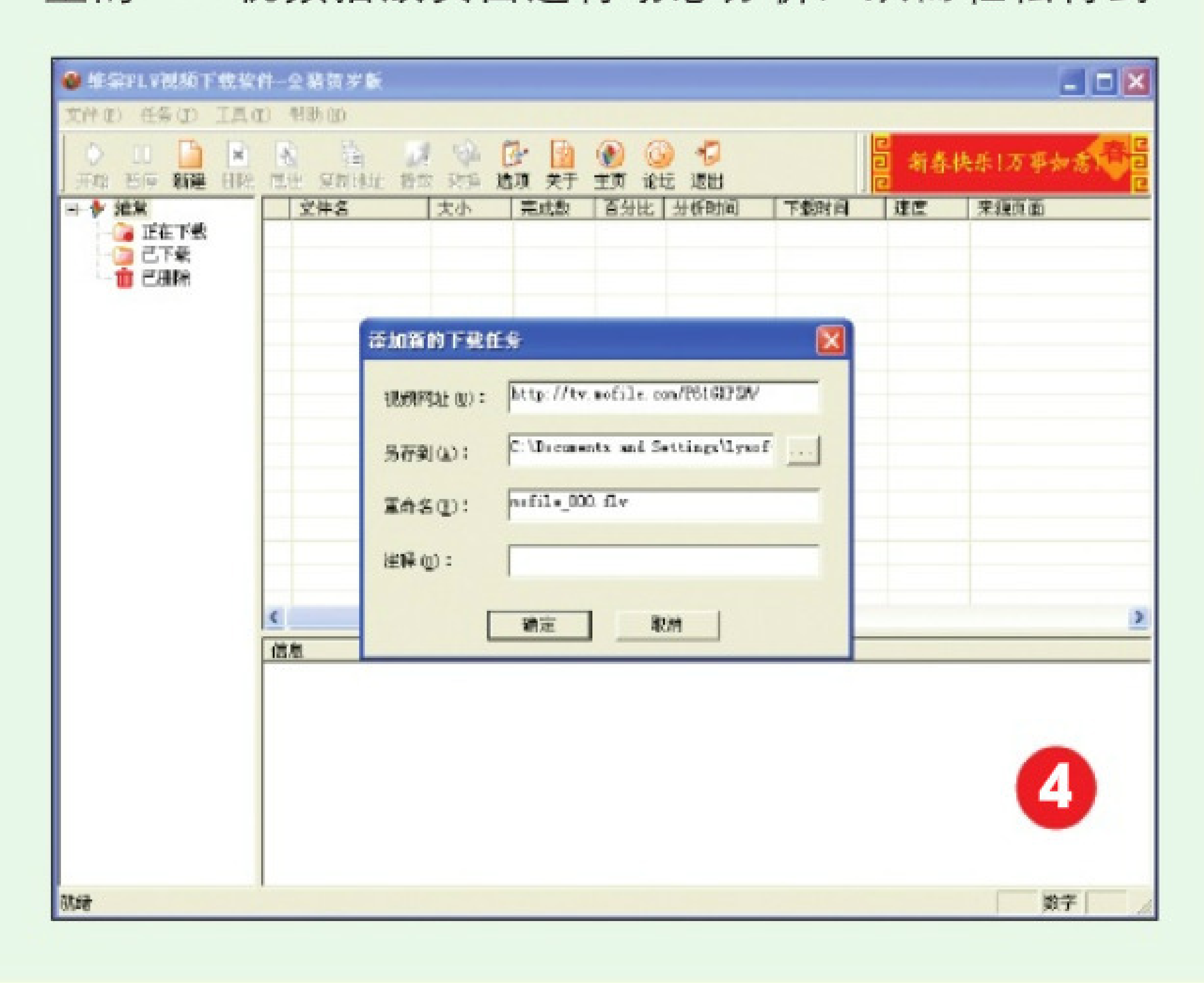
是将其分成5部分同时下载），这样可加快下载速度。在“下载目录”栏设置下载文件的保存路径，勾选“允许FLV提示模式监控”项，表示激活GetFLV的网页监控功能。这样，只要打开FLV视频播放网页，GetFLV即可自动执行下载操作。例如随便打开一个FLV视频网站，选择合适的播放项目，GetFLV会立即弹出“Add New Flv Download Task”窗口（**如上页图3**），在其中的“Flv URL”栏中显示探测到的FLV视频实际地址。点击“Add to FLV Downloader”按钮，就可将其添加到下载队列中。在GetFLV主窗口左侧导航栏中的“FLV工具”面板中点击“FLV下载器”项，在右侧窗口中就会显示出当前正在下载的FLV视频文件。GetFLV还提供了一个体积小巧的FLV播放器，在其安装目录下启动“player.exe”文件即可。

四、在IE中轻松下载FLV视频

当在IE中打开FLV视频播放网页时，通过IE右键菜单，同样能将当前的FLV视频下载下来。如何操作呢？实际上，利用“IE一键下载视频插件”（下载地址：http://www.pkez.com/external.html），就可实现上述功能。解压下载的“external.rar”文件，双击其中的“SETUP.reg”文件，就可将FLV下载功能添加到IE右键菜单中。之后在任意FLV视频播放页面的空白处点击右键，在弹出的菜单中点击“PKEZ FLV视频下载”项，之后在弹出的新的IE页面中就可显示当前FLV视频的链接地址。点击其中的“视频下载地址”链接，就可将其下载到本机上了。该插件目前支持土豆网、六间房、Mofile、56网，偶偶视频、YouTube等大多数视频网站。

五、利用“维棠”下载FLV视频

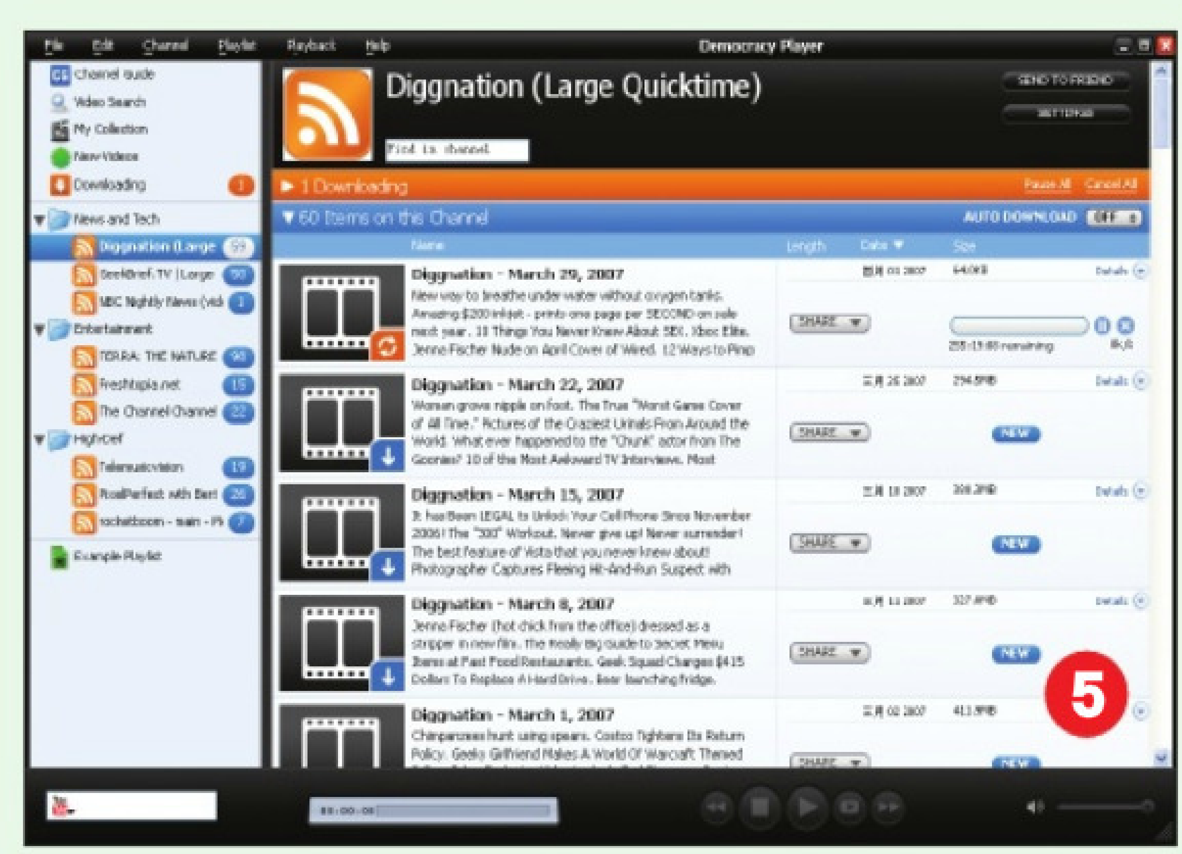
维棠FLV视频下载软件（以下简称“维棠”）是一款完全免费的FLV视频下载工具，可以对各种类型的FLV视频播放页面进行动态分析，从而轻松得到



FLV视频的真实下载地址。“维棠”的主界面类似于FlashGet，在其中点击菜单“任务”→“新建下载任务”，在弹出窗口（**如图4**）的“视频网址”栏中输入FLV视频播放页面的地址（例如“http://tv.mofile.com/P61GXPZM/”），在“另存到”栏中设置保存路径，在“重命名”栏中设置该FLV文件的新名称，点击“确定”按钮，“维棠”即可将其添加到右侧窗口中的下载列表中。应当指出，“维棠”的下载速度极快。在窗口左侧的分类列表中选择“已下载”项，在右侧窗口中可看到所有已经下载完成的FLV文件，同时点击工具栏上的“播放”按钮，即可使用“维棠”内嵌的播放器观看选中的FLV文件。“维棠”的下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/53237.htm。

六、巧取视频RSS中的FLV视频

现在视频博客网站都提供了RSS订阅服务，使你无需登录网站即可了解最新的视频信息。但是，如果仅仅得到视频的标题，那就显得没有什么意义。利用Democracy Player（下载地址：http://www.newhua.com/soft/50423.htm）这款独特的软件，就可以直接播放你订阅的播客网站视频，而且可以随时将相关的FLV视频文件下载到本地。Democracy Player的外观类似于Windows Media Player。在其主窗口（**如图5**）点击菜单“Channel”→“Add Channel”，在弹出的窗口中输入对应的视频网站的RSS地址，点击“OK”按钮即可完成订阅操作。在Democracy Player主窗口的左侧显示所有订阅的视频RSS频道，选中合适的RSS视频名称，Democracy Player即开始在线读取该RSS频



道的内容，之后在窗口右侧会列出此频道包含的所有影片的缩略图。在其中选择的视频缩略图右下角点击蓝色箭头按钮，即可将该视频下载到本地。下载完成的影片会显示绿色播放按钮，点击之后即开始播放。此外，Democracy Player还集RSS网络视频的播放、管理和收藏于一身，而且还提供了高速的视频文件下载功能。

我的QQ，我做主

■ 湖北 尹飞 王剑波

我在宿舍上网时，突然有事出去了一会儿。然而当我回来时，却发现自己的位置上已经坐了别人。看他在QQ上聊得似乎也正起劲，毕竟是同学，也不好意思把他撵走。可自己也要用，那总不能将自己电脑里的QQ给删掉

吧。即使删掉别人也会再装一个，麻烦不说还不一定能达到我所要的结果。这该怎么办呢？

通常，我们会使用更改文件读写权限或是其他一些什么办法来限制未经授权使用QQ。可是那些有的太过复杂，搞不好还会弄巧成拙；有的又只是起一时的作用。其实我们可以使用一款绿色软件——“QQ锁”来解决这个问题。



下载并将其解压到任意一个文件夹后启动它。启动后并没有软件界面出现，需要使用快捷键“Ctrl+Shift+S”来弹出登录窗口。输入口令后按“确定”进入主界面（初始口令为空）**（如右图）**，我们可以在软件的“被允许的QQ号码”栏目中看到被授权使用的号码（如图方框中），不在此列的号码就无法正常登录。在“输入QQ号码”编辑框输入号码后按“添加”，此号码就被允许使用，同时会出现在“被在允许的QQ号码”栏目中。在号码列表中选中号码后，按“删除”就可以删去该号码的使用权。我们可以使用快捷键“Ctrl+Shift+H”隐藏软件界面，而且在其运行时无法通过使用任务管理器来结束程序。还可让其随电脑的启动而自动启动，以便随时隐蔽监控QQ。

要想卸载QQ锁，首先要退出该程序，然后将qqlock.exe文件手工删除即可，十分方便。

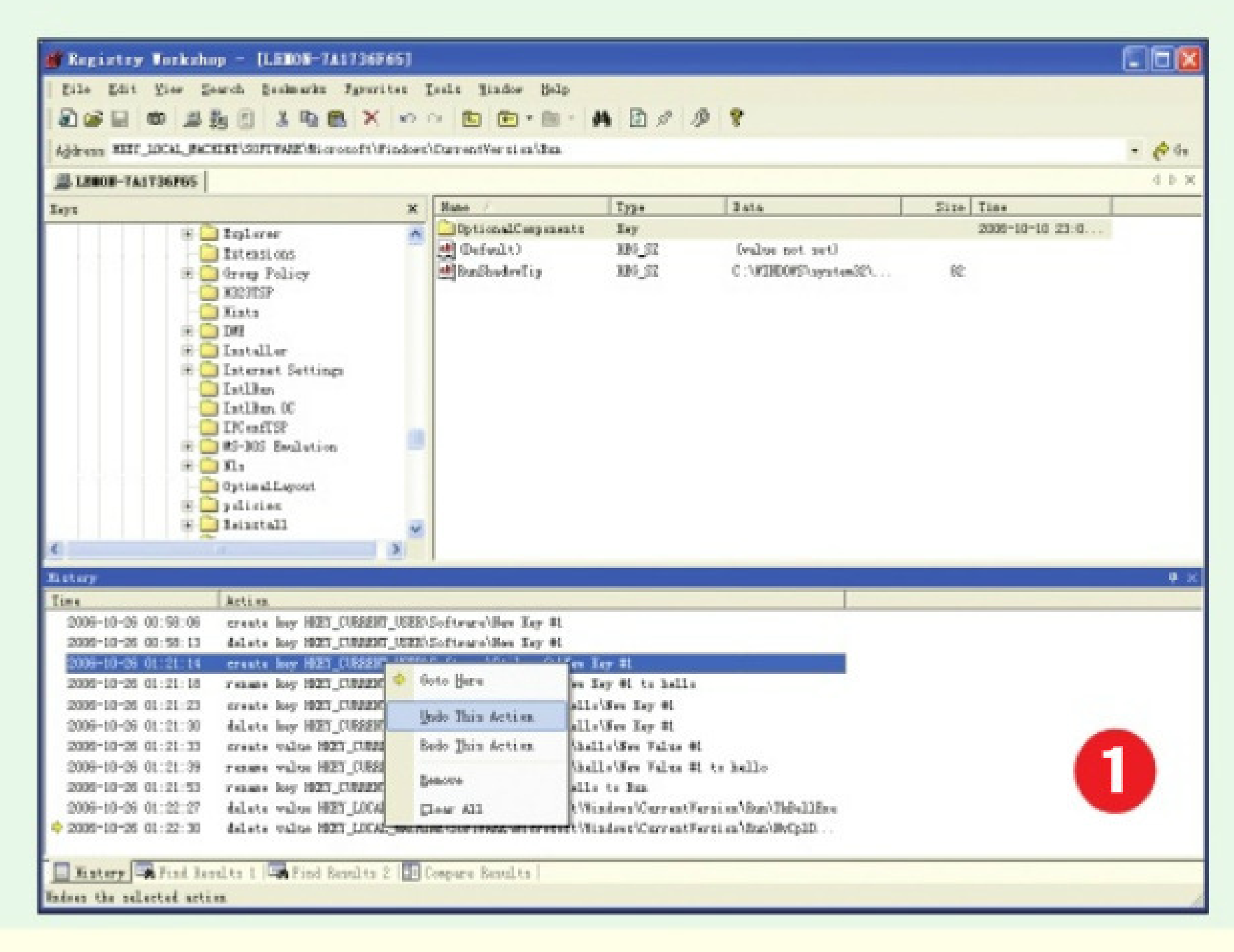
要注意的是：用口令访问QQ锁，输错10次口令，软件就会被冻结一段时间。P

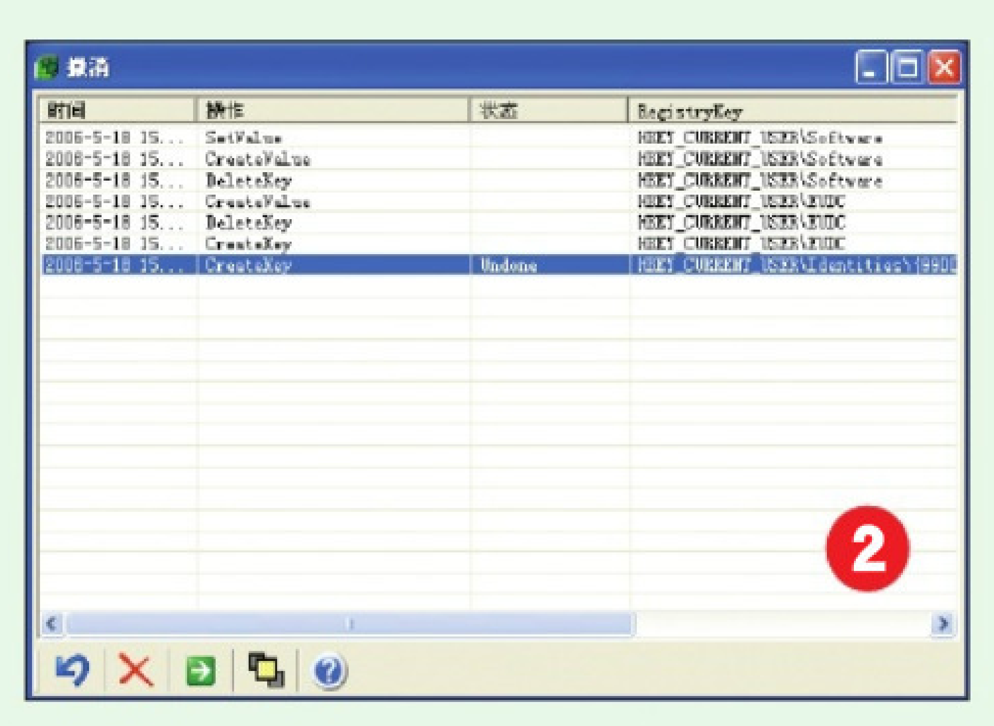
让注册表操作“还原有术”

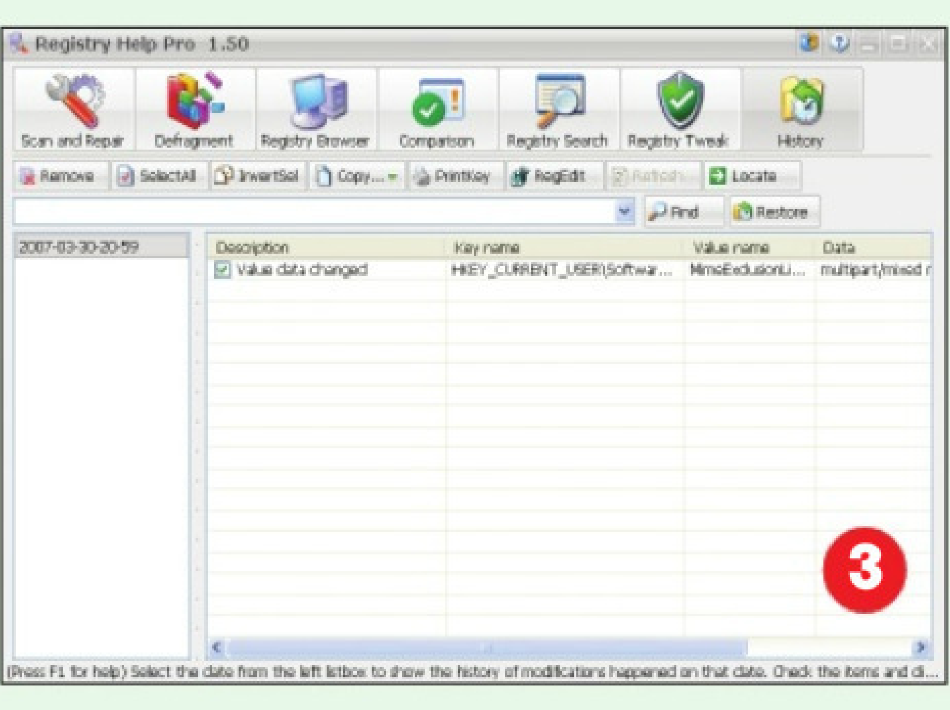
■ 河南 花的神明

注册表在Windows中起着举足轻重的作用，因此合理对其进行配置，可使系统优化。但是，当使用系统自带的Regedit.exe工具编辑注册表时，很可能因误操作造成数据受损，轻则造成系统运行出错，重则很可能使系统崩溃。相比之下，利用Registry Workshop、Registrar Registry Manage、Registry Help Pro等工具，就可在编辑注册表过程中，自动记忆操作的历史步骤，让你可随时恢复注册表的“原貌”。

Registry Workshop（下载地址：http://www.torchsoft.com/download/RegistryWorkshop.exe）是一款功能强大的注册表维护工具，提供了编辑、搜索与替换、导入/导出、添加书签、注册表比较等强大功能。在其窗口的左侧选择具体的注册表路径，在右侧窗口中显示出其下属的具体子健与键值名信息，用户可很方便地对注册表数据进行修改、增加、删除等操作。在对注册表进行编辑的过程中，Registry Workshop会在窗口下方的“History”面板**（如图1）**中自动记录下相应的修改操作。如果发现对注册表进行了误操作，只需在“History”面板中选中对应的操作记录，在其右键菜单上点击“Undo This Action”项**（参见图1）**，即可撤销对应的操作步骤，恢复注册表相应项目的原始值。







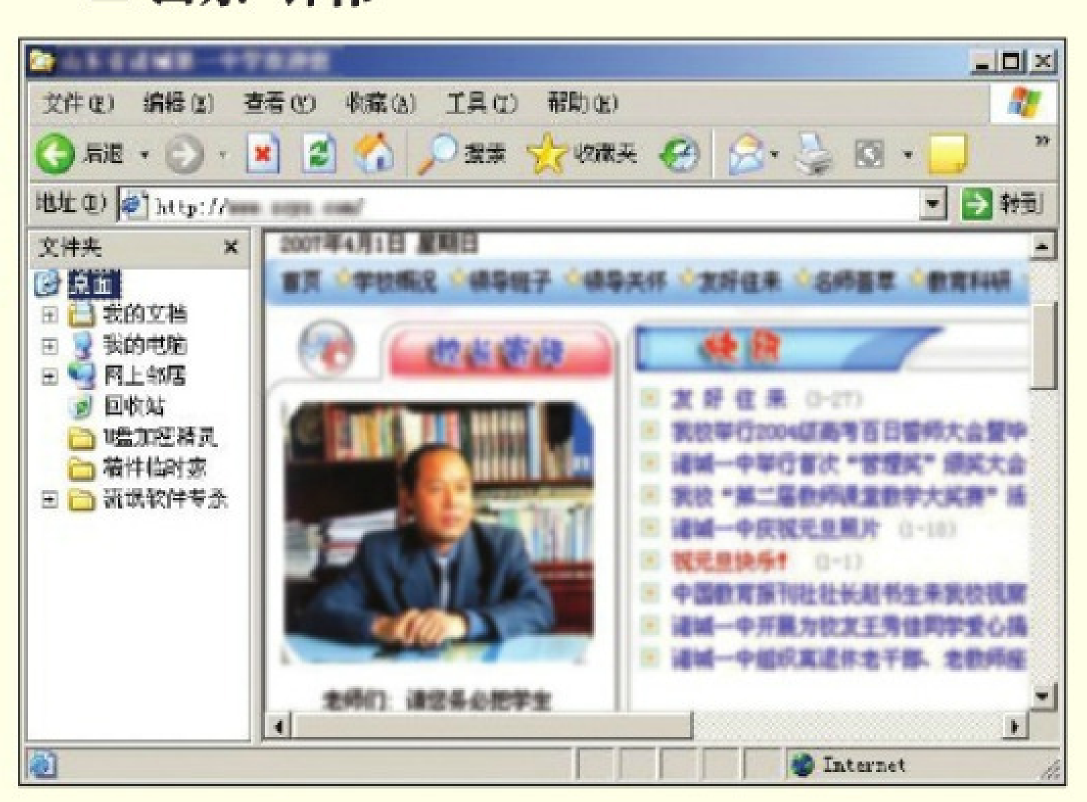
Registrar Registry Manager（下载地址：http://down.hanzify.org/download/HA_Resplendent%20Registrar3.30.exe）内置了注册表编辑、搜索与替换、导入/导出、添加书签、整理碎片、监控等强大功能。在其主窗口左侧的树形结构中展开主键层次，在右侧窗口中便显示出其下属的键值名和数据。你可自由地编辑其中的任何数据，使用工具栏中的“向前”“回退”“向上”按钮进行导航操作，利用“复制”“粘贴”“剪切”按钮快速移动选中的注册表项。选中任意注册表项目，利用右键菜单可以实现对其搜索、添加书签、删除、重命名、修改等操作。当需执行注册表数据恢复操作时，可直接按下“Ctrl+Z”键，每按一次则根据顺序撤销一步操作。也可以点击菜单“撤销”→“撤销历史”，打开操作历史记录窗口**（如图2）**，在其中显示Registrar Registry Manager关闭之前记录的所有历史操作记录。选中需要撤销的操作，点击底部工具栏上的“撤销”按钮，即可撤销该步操作，恢复注册表相应项目的原始值，同时在状态栏中显示

“Undone”，表示恢复成功。

Registry Help Pro（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/45172.htm）是一款注册表实用工具，提供了注册表修复、编辑、拍摄快照、搜索、比较等功能。在其主窗口工具栏上点击“Registry Browser”按钮，即可打开注册表编辑窗口。在窗口左侧展开对应的注册表分支，在右侧则显示出其包含的键值名和数据。选中需要编辑的数据，在窗口底部的编辑面板中点击“Edit”按钮，即可对其进行更改操作，之后点击“Save”按钮保存设置。依此类推，可任意编辑注册表中的任何数据。当执行了多个修改或删除操作后，需要执行撤销操作时，在其主窗口中点击“History”按钮，在历史面板（**如上页图3**）左侧面板中选择对应的时间项目，在右侧窗口中列出该时间内所有的修改和删除记录，从中勾选相应的历史项目，点击“Restore”按钮，即可恢复对应的注册表数据。如果涉及的注册表操作记录太多，可在窗口中部的编辑框中输入键值名或者数据，点击“Find”按钮，利用Registry Help Pro提供的模糊查询功能，即可轻松找到所需的历史记录项目。

快速保存网上图片另有妙招

■山东 钟伟



通常情况下，我们保存网页上的图片都是先用鼠标右击该图片，然后通过菜单中的“图片另存为”命令进行保存。如果网页上图片过多，这种保存方法就显得非常麻烦。当然，借助下载工具就简单得多。不过手头如果没有下载工具，也还有比较快捷的方法：首先打开带有图片的网页，然后打开“查看”菜单→“浏览器栏”→“文件夹”选项。此时，在浏览器的左边就会出现一个“文件夹”窗口（**如右图**）。找到要保存的图片，然后按住鼠标左键，将其拖动到存放位置，这样，图片就会被保存下来。如果图片很多，此法能提高保存效率。

如果要保存的图片带有超链接，保存下来的将是带有链接的快捷方式，这时需用其他方法保存。

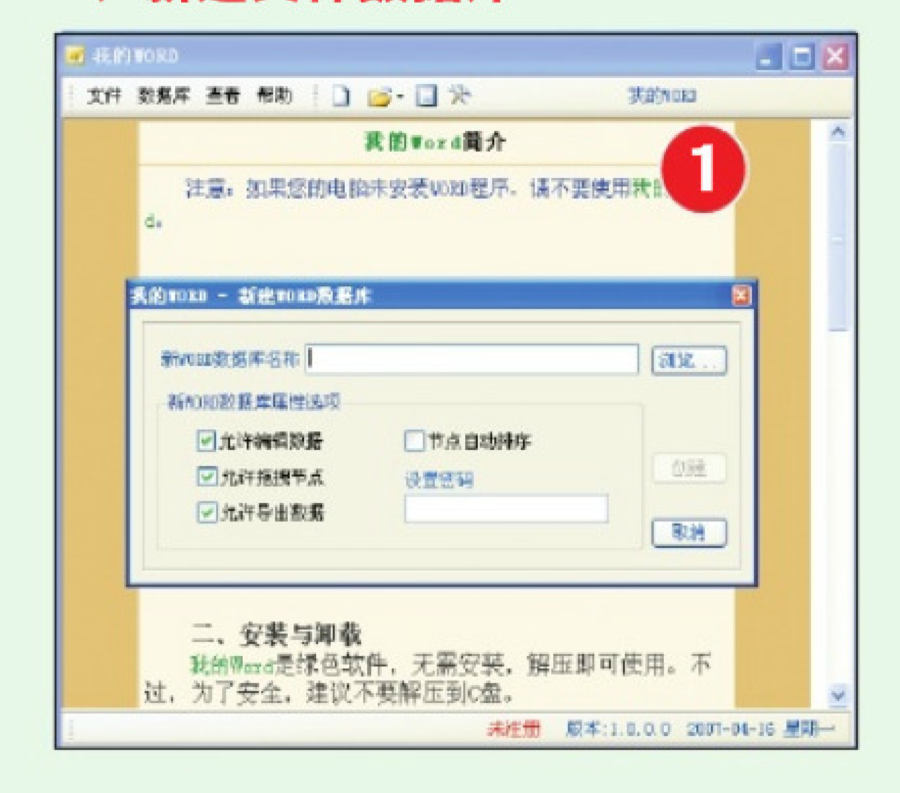
先天不足后天补，为Word添加管理功能

■辽宁 QS

微软开发的Word在Microsoft Office办公套件中使用率最高，它强大的编辑功能令人叹为观止。遗憾的是，我们往往为一个一个的Word文件到处存放、不便查找、不便集中管理而苦恼。说直白一点，就是Word自身只具备编辑功能而不具备文件的管理功能，不过，先天不足可通过后天来补，借助于My Word（我的Word）这款工具软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/35599.html），就可给Word添加上管理功能。

My Word是一个非常实用的Word文档管理系统，它不仅继承了Word全部强大的编辑功能，而且可将所有Word文档都装到一个单一的数据库里，并可对其进行无限层次的分类，大大方便了Word文档的管理。下载完毕，将My Word解压到非系统盘所在分区，然后执行其中的可执行文件即可使用。

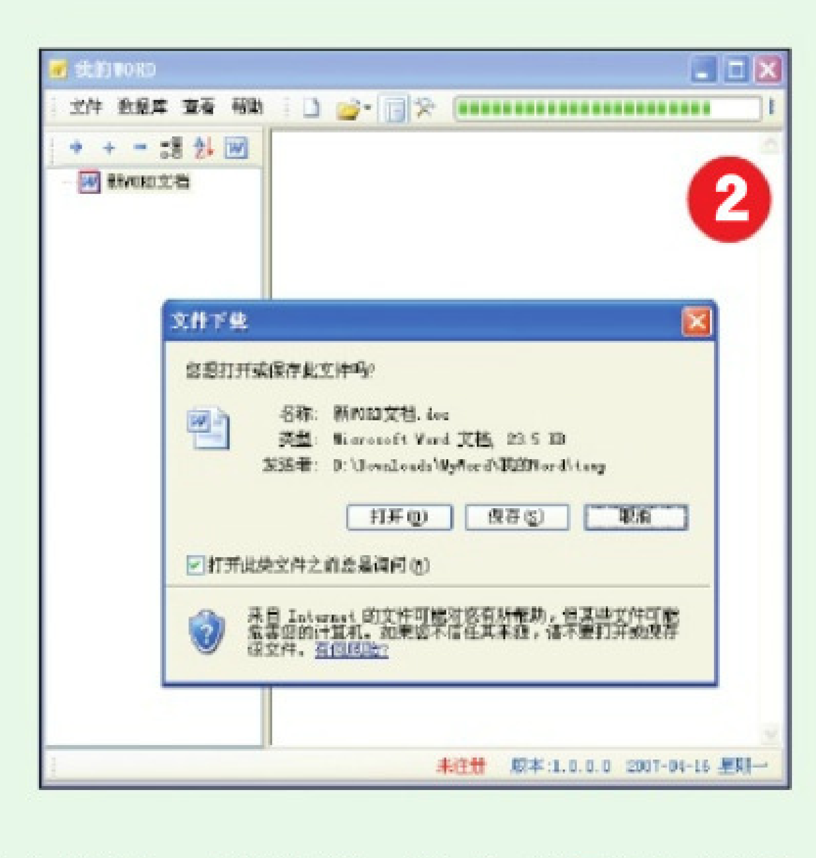
一、新建文件数据库

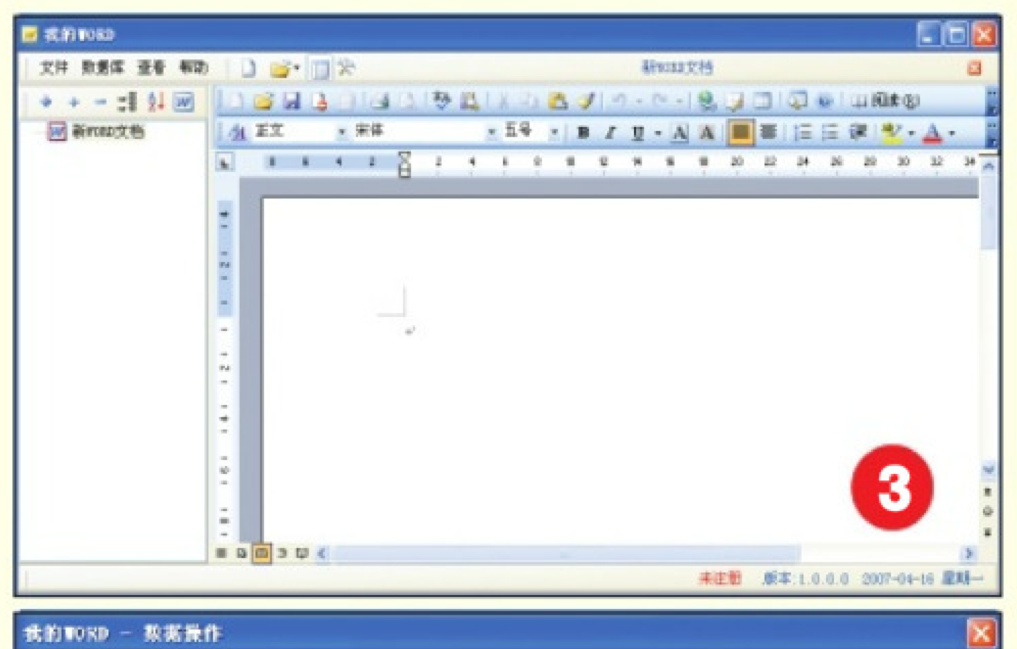


My Word对Word文档的管理是通过数据库形式进行的，也就是My Word会将用户需要的Word文档嵌入到一个数据库文件中，因此首先需要新建一个文件数据库。单击菜单栏的“文件”→“新建文件”命令，打开新建Word数据库对话框（**如图1**）。接下来，单击“新Word数据库名称”文本框后面的“浏览”按钮，打开数据库文件欲保存到的目录，并输入一个文件名称，这样就可新建一个名为“*.Wod”的数据库文件，以后我们创建的Word文档就会全部保存于这样的数据库中，而不再是一个个单一的文件。

二、新建Word文档

数据库建立完毕，我们就可在数据库中建立Word文档了。在程序主界面中，单击“新建标题”或“新建子标题”按钮，这时会弹出“文件下载”对话框（**如图2**）。单击“打开”按钮可以My Word内部编辑模式来打开并编辑一个新的Word文档。单击“保存”按钮，可先建立一个Word文档，然后启用外部编辑模式来编辑，所谓的外部编辑模式就是启用Office办公套件中的Word来编辑。选择“打开”按钮







后，就可新建一个新的Word文档了。窗口左边是目录，可进行无限制的分层，从而方便分类管理，右边是编辑窗口，与常用的Word一模一样。通过该窗口就可编辑Word文档了（**如图3**）。

三、导入以前的Word文档

My Word还允许用户将以前编辑生成的Word文档导入到数据库中，以实现统一管理。单击工具栏上的“打开目录及数据库操作窗口”按钮或是单击菜单“数据库”→“导入导出数据库”，打开“数据操作”窗口，在这里可将某个文件夹中的Word文档一次性导入，也可选择一个或一些来导入，还可选择导入后是否删除源文件（**如图4**）。

四、生成文件清单

很多情况下，我们都需在手头常备一份文件的清单，以方便使用，这样的工作通常要借助于第三方软件来完成。不过，在My Word中就可方便地生成Word文件的目录了。单击工具栏上的“打开目录及数据库操作窗口”按钮，打开“数据操作”窗口，然后单击“导出树目录为文本文件”按钮，就可把当前目录导出为一个文本文件，从而得到文件的清单。

五、压缩数据库

如果同一个数据库中存放有许多Word文档，那么，我们还可以通过压缩功能进一步压缩数据库的大小，从而节约磁盘空间。要压缩数据库，只需选择菜单栏的“数据库”→“压缩当前WOD数据库”命令即可。



病毒名称：魔域窃贼变种DN（Trojan.PSW.RocOnline.dn）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒进入用户电脑之后，会试图关掉杀毒软件的进程，窃取网络游戏玩家的账号和密码，并自动将其发送给病毒制作者。

该病毒由于在编写过程中存在缺陷，当中毒用户进入Windows桌面时，会出现系统假死现象（桌面会一片空白，图标全部消失），干扰用户正常使用电脑。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.按下键盘上的Ctrl+Alt+Del键，打开“任务管理器”。

2.在任务管理器中找到名为“wfsttrs.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

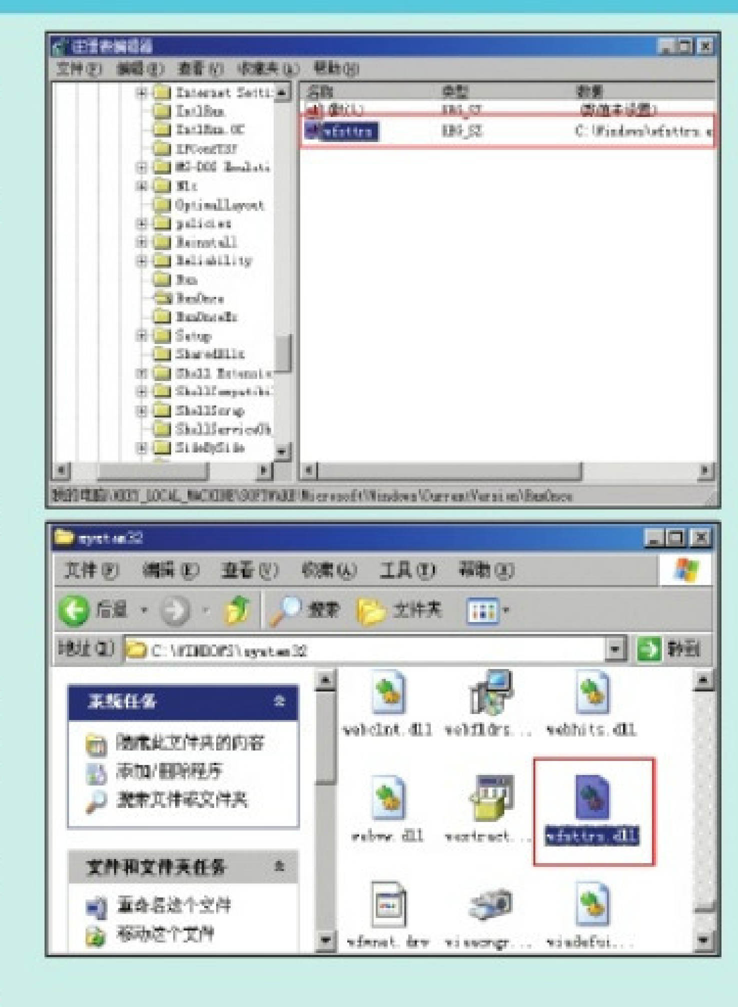
二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.由于该病毒禁止系统Shell程序的运行，因此需要先加载系统Shell。在任务管理器的菜单中点击“文件”→“新建任务”，输入“Explorer.exe”并“确定”，此时应能正常显示出桌面图标。

2.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce项，找到“wfsttrs”一项，将其删除。

4.重新启动计算机。



三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到名为wfsttrs.exe的文件，将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\windows\system32），将其下的wfsttrs.dll文件删除。

瑞星提示：由于该病毒在编写过程中存在问题，会造成用户计算机无法进入桌面。此时，用户可以使用瑞星杀毒软件的“开机扫描”功能清除该病毒。病毒清除成功后，重新启动计算机即可正常进入Windows桌面。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



读者 赵志明问：最近我安装了Vista，有几个问题想问一下。请问其是否支持老式的MIDI和游戏接口设备？另外安装Vista后，为何我的Creative SB Audigy音质变差了？最后再问一下Vista支持多显示器吗？

答：很遗憾，Vista已经不再支持老式的MIDI和游戏接口设备，请将其换为USB的设备吧。安装Vista后，Creative SB Audigy的音质变差，是因为驱动程序不匹配所致。请在Windows Update或厂家网站上查找兼容Vista的Creative SB Audigy驱动程序。

Vista支持多显示器，但是在多显卡的设置上有一些限制。多显示卡可能会失去玻璃效果（即所谓Aero 3D界面），因为在你的显卡上需要强制使用XDDM驱动（不支持玻璃效果）。而Vista仅支持XDDM或WDDM驱动，不能同时支持两者。因此在Vista下使用多显示器，最佳选择是使用单卡多头的输出方式。

读者 马永波问：办公室新买了两台液晶显示器，但接到电脑上后都未能正常使用。其中一台在刚启动时显示异常，出现花屏现象，而进入操作系统后又显示正常；另一台则开机自检正常，但进入Windows桌面时发生黑屏，不知原因何在？

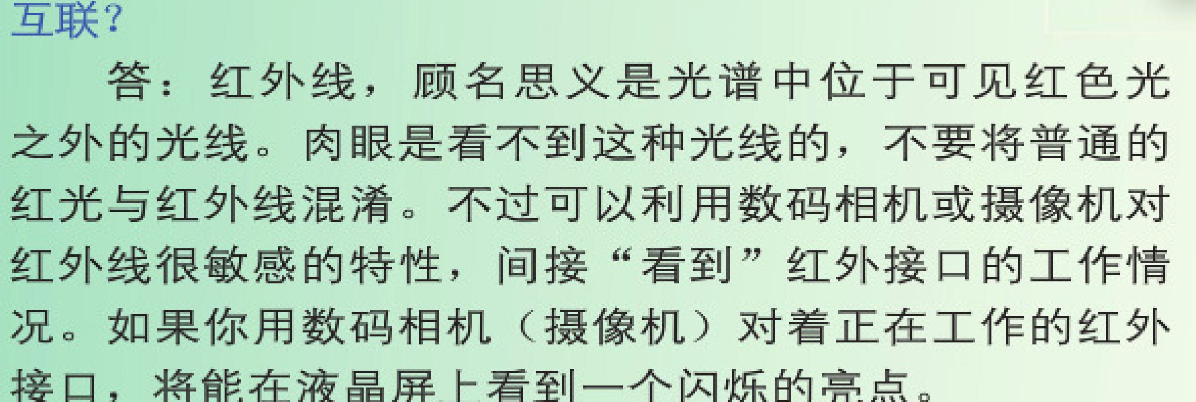
答：第一个问题一般是通过普通VGA接口连接时容易出现的问题。究其原因，主要是因为液晶显示器本身的时钟频率很难与输入模拟信号的时钟频率保持百分之百的同步。特别是在模拟同步信号频率不断变化的时候，如果此时液晶显示器的同步电路，或者是与显卡同步信号连接的传输线路出现了短路、接触不良等问题，而不能及时调整跟进以保持必要的同步关系的话，就会出现你遇到的问题，建议尽快更换。

第二个问题多是显卡刷新率设置超出了LCD的支持范围。解决方法如下：在开始启动Windows时按下键盘上的F8键，选择“以安全模式启动计算机”。在系统桌面上用鼠标右键单击空白处，在弹出的菜单中选择“属性”，会出现“显示属性”设置界面。选择界面右下角的“高级”选项，这时会出现显示卡的设置界面。将“适配器”下的“刷新速度”更改为“默认的适配器”，保存后退出即可。

读者 vnds问：我办公室的电脑用了多年，最近突然发不了声，经检查发现是主板集成声卡坏了。由于平时很少用到声卡，不想再换，但有个别软件提示没有声卡而无法安装。请问有没有办法可以像虚拟光驱一样，虚拟一声卡出来？

答：你可以试试一款名为“PC Speaker Driver with Windows”的软件，可以模拟出一“虚拟”的声卡，利用PC机箱上的喇叭播放声音。尽管效果不怎么理想，但有声总比无声好，而且能让一些必须有声卡才能安装运行的软件正常使用。该软件使用很简单：下载并运行，自解包于一个目录下；进入“控制面板”添加新硬件，寻找驱动时选择该目录，系统将自动找到一个“Sound Driver For PC-Speaker”的硬件；一路“NEXT”下去，仿真声卡就安装好了。

另外，现在电脑没有声卡其实也可以发声，就是使用USB音箱或耳机。USB音箱的一个重要特点是不再需要声卡，它利用主板的USB接口来输出数字信号，而将原来由声卡来完成的数模转换工作移到音箱的内部通过专门的芯片来完成，从而绕过了声卡的一环。USB音箱只能支持基于Windows界面的Direct Sound（3D）的声音音效，实际上可认为是使用了一种USB外置声卡。



读者 发哥问：我最近买了台二手笔记本电脑，带有红外接口。请问如何判断其红外线正在工作，能看见红光吗？如何利用红外线端口实现双机互联？

答：红外线，顾名思义是光谱中位于可见红色光之外的光线。肉眼是看不到这种光线的，不要将普通的红光与红外线混淆。不过可以利用数码相机或摄像机对红外线很敏感的特性，间接“看到”红外接口的工作情况。如果你用数码相机（摄像机）对着正在工作的红外接口，将能在液晶屏上看到一个闪烁的亮点。

要通过红外线传输文件，可以使用XP内置的“无线链接”功能（启动专用于进行数据传输的应用程序）。当然，你也可以通过“直接电缆连接”相连。这个方法只是用红外线代替了电缆作为通讯媒体，其他的操作与用普通电缆连接一样。在系统提示选择要使用的端口时，单击红外线所在的端口即可。除了联机，利用红外口修改手机铃声及待机画面等也是很常见的应用，其他符合红外标准的设备都可利用笔记本电脑的红外功能。随着个人数字设备应用的日益普及，用好笔记本的红外功能是很有意义的。

读者 邝彬问：因工作关系，我对电脑上数据的加密比较敏感。请问什么是“EFS”加密技术？在Windows Vista下，具体如何加密文件或文件夹呢？

答：简单说来，EFS可以将文件夹/文件以加密的形式存储在硬盘上。这样，特定的文件/文件夹便只能被具有正确证书通过私钥认证的用户打开。加密与解密的过程由Windows自动在后台进行，用户可以按照通常的方式使用文件。在关闭文件时，该文件将被加密；而在重新打开该文件时，它将会被解密。对于不具备操作权限证书的用户，即使重新安装系统，同样无法存取该文件/文件夹。需要指出的是，文件加密（EFS）只能在NTFS文件系统的分区上使用。另外，加密与NTFS的压缩功能是不能同时使用的。即是说，对特定文件，如果使用了文件压缩功能，那么，便无法对其实施加密了。

要在Windows Vista下加密文件/文件夹，可按下面的操作步骤进行：在资源管理器中找到待保护的文件/文件夹，右键单击选择“属性”；在“常规”选项页中点击“高级”按钮，勾选高级属性中的“加密内容以便保护数据”项，点击“确定”后，再按提示进一步确定即可。在资源管理器中可以看到已加密的文件/文件夹以绿色显示，查看其加密属性的“详细信息”，可以看到该文件只允许特定用户访问了。

客座专家 龚胜



轻松拍不停，快乐齐分享

——手机拍照功能实用攻略

■上海 方成亮

彩屏时代的到来无疑令手机变得更加有趣，而摄像头功能的引入更是令其平添一份多媒体的时尚感觉。如今越来越多的手机内置大容量存储空间，部分产品甚至支持各种存储卡，因此将自己的手机作为电子相册来使用一点也不夸张，也受到越来越多读者的欢迎。无论是结合PictBridge即拍即打，还是玩转手机博客，又或是自己制作精美相册，这种移动数码影像乐趣已经可以被演绎得活灵活现。

一、该选择什么样的拍照手机——了解手机的摄像头

什么样的手机才能拍摄出良好的照片？手机拍摄的照片究竟能达到哪些应用效果？这些问题往往是很多读者心中的疑问。其实，我们对手机拍照性能的评判标准不仅仅是像素，也不仅仅是手机品牌，而是要深入了解其内在的技术。

1.CCD感光元件效果最好

目前大多数手机摄像头的感光器都是CMOS（与部分数码单反相机所采用的CMOS有所不同），成本较低，通过良好的电路设计与镜头搭配可以提供不错的成像质量，并且在合理的成本范围内能提供更高的有效像素，例如索尼爱立信的K790c。也有少数手机采用CCD，譬如NEC N506i和索爱S700。尽管这两款产品只有130万像素，但是实际效果比许多采用200万像素CMOS摄像头的手机要好得多。至于夏普903SH、联想i950等拥有高像素CCD摄像头的产品，其成像品质更加出色。



拥有高像素CCD感光器的夏普903SH

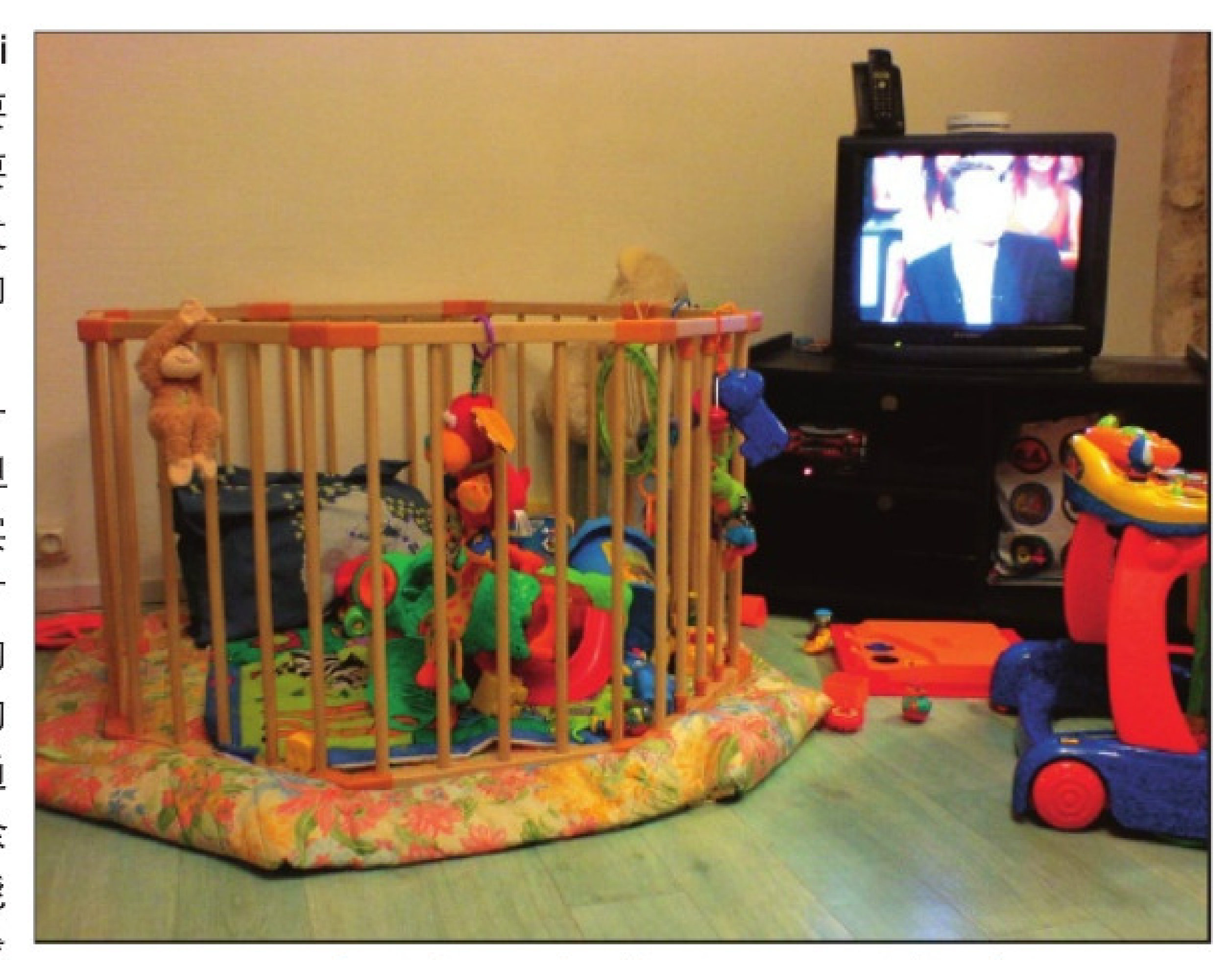
2.认清像素不要被数字迷惑

一般而言，我们可以粗略地使用像素级别来衡量拍照手机的摄像头性能。然而要特别留心的是，标称像素与真正的有效像素还是存在十分显著区别的。标称像素也可以称为最大像素，是经过插值运算后获得的。插值运算通过设在手机内部的DSP芯片或是软件，在需要放大图像时用最临近法插值、线性插值等运算方法。根据不同的插值运算方法，标称像素与实际像素之间的表现差异也不尽相同。以市场上常见的130万像素摄像头的手机为例，不少是通过30万像素CMOS元件插值运算而得到130万像素的。这类情况在一些智能手机中比较常见，因为智能手机配备了强大的处理器，此时利用插值算法十分简单。通过插值运算而来的多余像素很难产生真正的实际效果，在购买前一定要通过浏览官方主页等手段确认产品的实际像素。

3.手机拍的照片能干什么?

一般情况下，打印机输出与显示器屏幕显示都使用dpi（dot per inch）作为分辨率标准。其中打印机至少需要300dpi才能展现精美的彩色照片，而普通电脑显示器只需要96dpi即可。也正是因为存在这样的对应关系，大家才会发现很多手机拍摄的数码照片在显示器上看起来很清晰，打印成照片却不尽如人意。

以30万像素的手机摄像头为例，生成的图片分辨率一般是640×480，此时对应显示器的效果勉强可以接受，但是用于冲印就不现实了。而那些200万像素的摄像头可以实际生成1600×1200分辨率的数码照片，能够冲印成5英寸照片（我们可以用宽度除以300dpi来粗略计算可冲印照片的大小，如1600除以300约等于5.3英寸）。如果强行放大的话，自然会显得不够清晰。而对于分辨率只有96dpi的普通电脑显示器而言，1600×1200分辨率的图片就已绰绰有余了。因此，我们的结论非常明确：30万像素的图片几乎只能作为手机屏幕的壁纸，100万像素的可用于电脑桌面壁纸或是网页贴图，而200万以上像素的才能冲印照片。

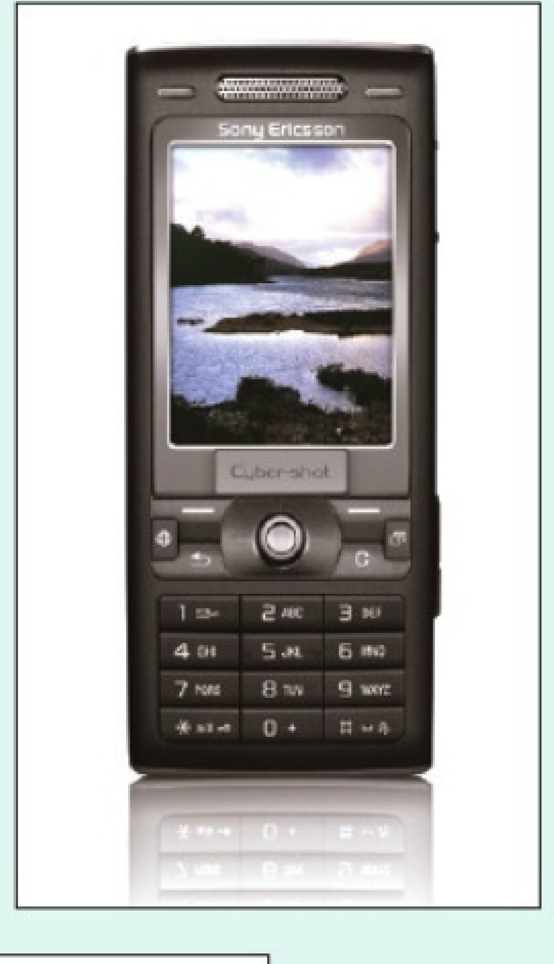


200万像素手机摄像头生成的照片已可供用户数码冲印

索爱K790c

这款超人气手机拥有自动对焦、摄影和录像防震功能，并且内置氙闪光灯。当然，320万像素更是其巨大的诱惑。通过BestPic技术，K790c允许用户按一下相机键即连续拍摄数张照片；而在打印方面，支持PictBridge标准。此时可以利用USB线直接连接手机与PictBridge打印机，不用PC即可实现照片即拍即打。

参考价格：2480元



Nokia N93

与定位时尚年轻用户的N73不同，有着最强配置的N93显然是针对“重度手机发烧友”，以及对多媒体拍照功能有着特殊追求的高品味人士。除了具备3倍光学变焦的卡尔·蔡司天塞镜头外，它还拥有320万像素，再加上PictBridge即拍即打标准，成像品质甚至可以媲美入门级数码相机。

参考价格：4800元





BenQ-Siemens S88

BenQ-Siemens S88拥有200万像素的CMOS摄像头，并且配备超亮LED闪光灯，具有自动对焦、4段16倍数字变焦及10厘米微距近拍、快速连拍与独特全景功能。超高对比度的OLED屏幕可以呈现图像优美的质感，动态影像更逼真。当然，这款手机也支持PictBridge即拍即打标准。

参考价格：2520元



三星D608

三星D608采用高达240×320像素的26万色QVGA彩色屏幕，显示效果可说是傲视群雄。在200万像素CMOS摄像头以及内置闪光灯的支持下，该手机的拍照效果非常不俗，而TV-OUT视频接口和PictBridge即拍即打功能令其照片输出游刃有余。此外，其内置约80MB的机体内存空间，并支持U盘功能，令照片在配合电脑上传与下载方面都非常方便。

参考价格：1620元

二、不要轻易否定你的手机——手机也能拍出好照片

手机摄像头在结构上与数码相机有着很大的区别，绝大部分产品没有自动对焦功能，而且感光器面积较小，因此在拍摄照片时需要使用一些简单的小技巧。通过这些窍门，我们完全可以让手机拍摄效果提升一个档次，而不再是一片模糊的景像。

1.保持拍摄时的稳定性

在使用手机LCD屏幕取景时，一定要确保拿稳机身。如果方便的话，最好双手把持，这样可以基本确保其稳定性，对于减少模糊现象很有帮助。另外，在取景时不要随意走动，否则会让整体效果非常难看。在按下快门之后，不要立即移动手机位置。因为不少产品的处理芯片速度不够快，如果过早地移动位置，那么很容易让对焦出现严重失误，这样其成像质量就会大打折扣。

2.光线利用与拍摄角度是关键

手机拍摄效果对于周围环境的光线非常敏感。一般而言，室外拍摄效果优于室内。无论是室内还是室外拍摄，建议大家要根据光源来选择拍摄角度。最理想的状况自然是顺着光线的入射方向拍摄，此时被拍摄物体能自然地被光线照射到，可形成很好的光影效果。而如果是拍摄人物大头照，那么一定要调整角度，让光线从侧面射入，这样可以更好地表现皮肤质感，还能淡化面部的瑕疵。当然，如果户外不得不逆光拍摄，那么建议大家用手在摄像头旁遮一下，这个简单的小技巧就可有效缓解逆光的影响。最后还要记住一个原则，尽可能不要将手机镜头对着强光拍摄，否则照片会严重发虚，这是因为大部分手机的自动对焦和曝光控制能力都很有限。

除了光线的利用，拍摄的取景角度也非常重要。首先建议大家不要懒惰，数码变焦远不如自己走上前几步。考虑到大多数拍照手机的近距离对焦能力较弱，建议大家不要太近距离拍摄物体，否则也会形成一片模糊的尴尬。此外，直接的眼神交流会使一张照片更传神。当你拍摄人或动物的时候，让你的手机摄影镜头与对象的眼睛保持同一水平高度，抓住对象眼中流露的神采和迷人的微笑。如果你拍摄小孩或宠物的话，你必须弯腰迁就他（它）们的高度。你的对象并不一定要看着镜头——任由他（它）们随意自然，这样拍出来某个角度的眼神更能产生一种个性的牵动人心的感觉，让你也不自觉地融入照片中。

三、分享快乐点滴——通过多种途径分享你的照片

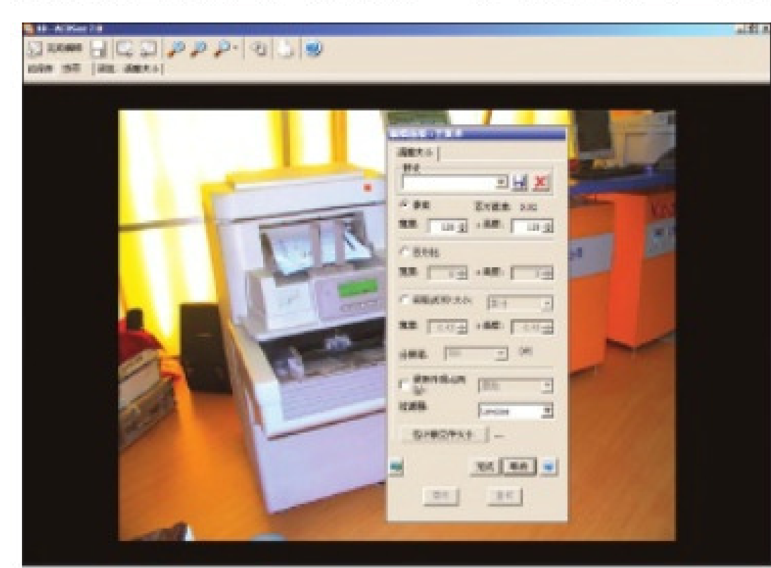
在经过多年的发展之后，彩屏手机技术已经非常成熟。如今4096色的STN屏幕已经退出了市场，取而代之的是64k色的TFT以及26万色的TFD屏幕。对于彩屏手机而言，许多产品的屏幕在图像浏览时具有非常好的效果，图片的分享已经成为新的诉求。但是在分享过程中，你是否遇到过自己拍摄的图片在别人那里无法浏览呢？有的时候想要在自己的博客上发布“抢鲜照片”，是不是因为找不到上网的地方而郁闷呢？

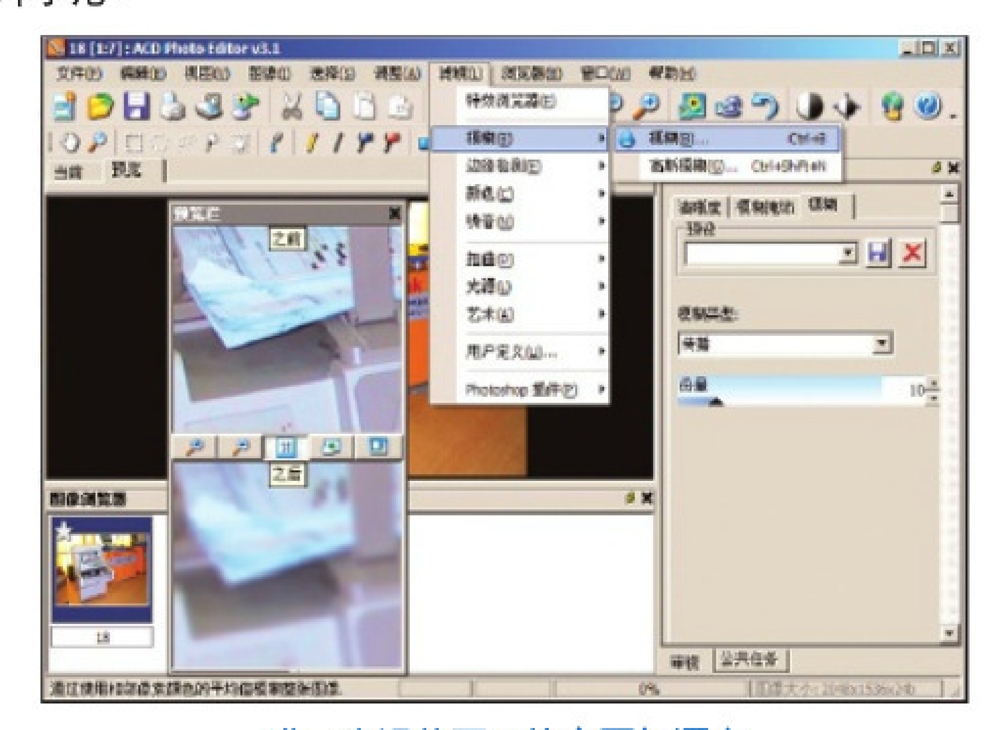
1. 让别人的手机也能分享你的照片

通常手机播放图片的分辨率是和其屏幕分辨率有关的，但部分手机往往增加了图片缩小预览功能。比如多普达智能手机配备了130万像素摄像头，可以拍摄最大1280×960分辨率的照片，但其屏幕只能显示240×320，因此拍摄的图片在浏览时被自动缩小。而很多早期手机只能显示等于或者低于其最高支持分辨率的图片，比如三星T108，其最高分辨率为128×160。如果你将图片裁减为128×128，也可显示，但如果改为更高则无法支持。

不同的手机能够支持的最大浏览分辨率不一，拍摄的图片分辨率也不同，更不用说电脑中储存的各种图片了。为此我们必须在图片传入手机之前对其进行调整，使之更加适合手机屏幕的分辨率。这里将以ACDsee为例。作为一款老牌看图软件它不仅拥有强大的功能，也拥有很高的普及率。

首先用ACDsee打开欲修改的图片，并选取需要裁剪的部分——点取左侧工具条的“矩形选框工具”，图标为虚线正方形。在图上选出截图的范围，一般要尽量选为正方形，不至于缩放后图像变形；如选错可按Ctrl+D快速取消，再重新选择。下一步是以选取的部分建立新图。选取完毕后按Ctrl+C复制选取部分，接着按Ctrl+N建立空白新图，再按Ctrl+V粘贴，图形就建立好了。大部分手机显示屏是128×128像素，为了能有最佳的显示效果，必须调整像素的大小。点击“图像”→“画像大小”，在弹出的对话框里把“约束比例”选项的勾去掉，再把像素大小框里的宽度和高度都改成128，单位是像素。


调整图片到适合手机屏幕的尺寸


进一步调整画面使之更加漂亮

接着存储修改完成的图像。此时只要点取“文件”→“另存为”，或用快捷键Ctrl+Shift+S，弹出“存储为”对话框后起个文件名，格式栏选为JPG或GIF格式。若存为JPG格式，可选择图像的压缩品质，数值越大图像质量越好，但占用的存储容量也越大，一般建议设置为“5”。此外，如果原图模糊，可以点取“滤镜”→“锐化”，使图像看起来清晰一些（要注意过度锐化会严重

损失图像细节）；如果原图颗粒感明显或者噪点较多，可点取“滤镜”→“模糊”→“进一步模糊”来使图像更为均匀和柔和，或者使用降噪功能；如果原图色彩不佳，可点取“图像”→“调整”→“色彩平衡”进行调节。随后，我们可以通过数据线将修改后的照片回传到手机中。但是这里提醒大家注意图片转换时的分辨率设定。

2. 即拍即打：移动拍照新乐趣

对于用户而言，传统相机与冲印店彩扩的模式或许难以忘怀。但是紧张的都市生活加速了人们的生活节奏，拍照手机越来越得到认可。矛盾总是接踵而至，伴随而来的数码影像输出问题一直困扰着我们。将数码照片存储到电脑上，然后经过繁琐的图像编辑处理，进而使用喷墨打印机输出，最后还要进行裁剪，这或许并不是一件愉悦的事情。影像输出变成一种负担，这是所有人都不希望看到的结果，也在客观上阻碍了手机数码影像的普及。在科技迅速腾飞的今天，一些在以往遥不可及的事物，人们开始司空见惯。换个角度说，也正是因为科技进步，降低了获得快乐的门槛。以往高不可攀的拍照手机不再是奢望，而照片级便携式打印也变得前所未有的平易近人。更为令人惊喜的是，在突破种种技术障碍之后，手机拍摄的图片也能“即拍即打”。


手机连接打印机即可实现PictBridge即拍即打

正是PictBridge即拍即打技术的出现扭转了局面。更为令人欣喜的是，PictBridge技术巧妙地利用了手机中的LCD显示屏，并通过其特定标准，直接使用线缆进行数据传输，不需为了兼容不同规格的闪存卡而配置多款读卡器。毫无疑问，在这一使用环境下，用户所得到的便捷性丝毫不亚于高价位的照片打印机。毕竟此时同样能够通过手机中的LCD显示屏控制各种打印参数，而且利用线缆进行数据传输也更为方便，避免频繁地插拔闪存卡。目前能够支持PictBridge技术的打印机以及拍照手机越来越多，冲印照片不再是一件麻烦的事情。我们可以彻底告别传统的照片冲印店，独自享受即时个人打印的乐趣。

以Nokia N73手机和佳能iP90便携式照片级打印机为例。首先通过Nokia N73手机的菜单将USB输出方式设置为“PictBridge”，随后在关机断电状态下连接USB线缆，将Nokia N73与打印机直接相连。手机LCD左上角出现图标，表明PictBridge模式已经被激活，此时可以通过手机的LCD屏幕操控打印机。通过“上”“下”键选择需要打印的照片，然后调用各级菜单进行分辨率、纸张、无边距模式等打印参数设置。具体方法与图像处理软件类似，只不过此时使用手机的按键进行控制，而不是大家所熟悉的鼠标。确定打印之后，数码照片就会很方便地进行输出，整个过程可谓一气呵成，甚至比以往带有LCD显示屏的照片打印机还要方便。更为重要的是，使用PictBridge技术能大幅节约成本，令普通打印机也能实现脱离PC对手机照片即拍即打，在第一时间输出数码照片。

3.另类操作捷径：发送彩信图片

如果想让电脑里的照片用最快的方式以彩信形式发送到用户的手机中，此时实现待机图片或是保存到手机相册里将会更加方便。事实上，要做到这一步并不难，因为ACDsee的官方网站上新增了SendMMS插件，ACDsee 5.0以上版本用户可以通过该软件实现“发送彩信”功能。在该功能的支持下，彩信手机用户只需在互联网上就可实现彩信的发送，而不需要使用手机。更具意义的是，该功能赋予了用户完全掌握设计所发送图片内容的权力，使设计、发送彩信更加随心所欲。

虽然目前一些网站上的用户也可实现自己设计彩信图片的功能，但这些与ACDSee这个强大的图片管理工具所蕴涵的图片设计功能相比还是有一定的距离。ACDSee的这一新功能最大的价值或许不在“发送”本身，而是在于超乎寻常的“超随性”设计图片内容。使用ACDSee的彩信功能之前需要先注册手机账户。其注册方式十分传统，就是根据向导输入自己的手机号码，然后会在手机中发送一条包含验证码的短信。

注册成功之后，点击“创建”菜单下的“发送彩信”，此时ACDSee便会进入彩信发送向导。等到与服务器连接成功，ACDSee会让用户选择接收方的手机型号，其目的是为了确保图片大小适合你手机的屏幕。事实上，ACDSee的彩信功能使用起来非常简单，只可惜目前收费还较高，每发送一条彩信收费一元。

小贴士：制作一个动态相册

对于很多智能手机而言，播放MPEG-4格式的视频已经是小菜一碟，而且存储卡可以彻底解决存储空间局促的问题。在这种情况下，将自己的大量照片直接制作成视频格式，然后想浏览时直接打开播放器，这种方式已经越来越流行。要实现这一步并不困难。首先将需要导入的图片全部设置为和手机屏幕相同的分辨率，然后利用VCDGear等软件将其制作为MPEG格式，最后再使用Virtual Dub等软件压缩为MPEG-4格式即可。当然，也可以压缩为3GP格式，根据手机的具体情况来决定。


可根据手机操作系统特点转换为专用视频格式

4.和全世界朋友分享快乐：创建自己的手机博客

这里为大家介绍一种全新的方式，让手机能够在客户端的配合下轻松玩转移动博客。这款客户端就是PICA（俗称“皮咔”），目前其普及度已较高，而且支持很多型号的主流手机。对于用户而言，PICA甚至可以看做是一个集合各种IM即时通讯软件的整体，不过我们今天的重点仅仅是手机博客。

首先在电脑上登录www.pica.com，然后进入其首页导航条中的“注册与下载”页面。PICA的下载页面其实是一个导航过程，我们可根据自己使用的运营商以及手机型号

来下载最合适的版本，可免去很多设置上的麻烦。在确定版本之后，PICA允许用户将安装文件下载到电脑上，然后通过数据线或者蓝牙等方式进行安装。当然，大家也可以在网站上直接填写手机号，PICA会自动将客户端的WAP下载地址以短信形式发送到你的手机中。PICA在安装后类似一个IM即时通讯软件，而且整合了多种功能。通过其博客功能选项，大家可以轻松地将各种照片与视频上传。

小贴士：用彩信来发博客

“彩信博客”是通过一个提供多媒体增强服务的无线网和互联网沟通平台，使移动手机用户以发送彩信的方式，实现手机终端与互联网之间的连接。也就是说，移动用户在发送彩信时，可以接入或者管理自己在互联网上的个人博客空间。上传到个人空间的即时彩信内容，最终以Web页面的形式展现，每条彩信可附带最多1万的文字。由于彩信是按照条数计算的，部分地区还支持彩信优惠包，因此对于不经常更新博客的用户而言，这种方式比手机包月上网更划算。



进入皮咔的主页后选择“注册与下载”

从这里可以看出皮咔是一个横跨PC和手机的平台



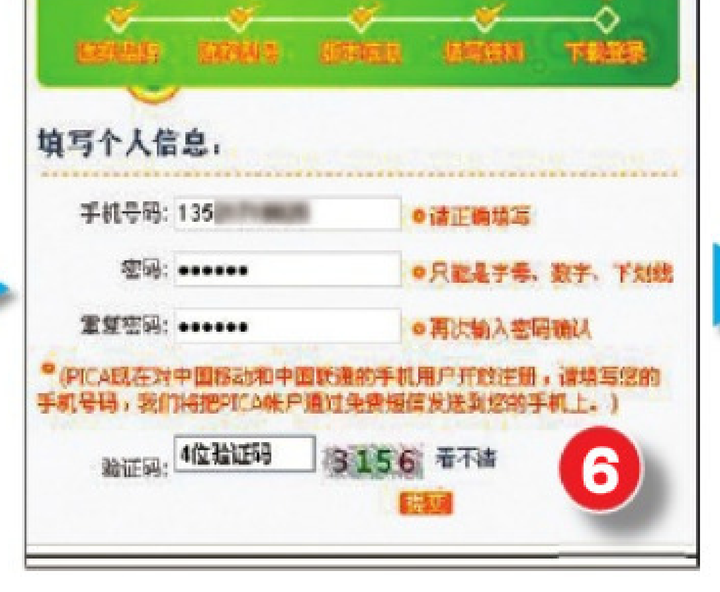
选择自己的手机品牌



选择自己使用的手机型号



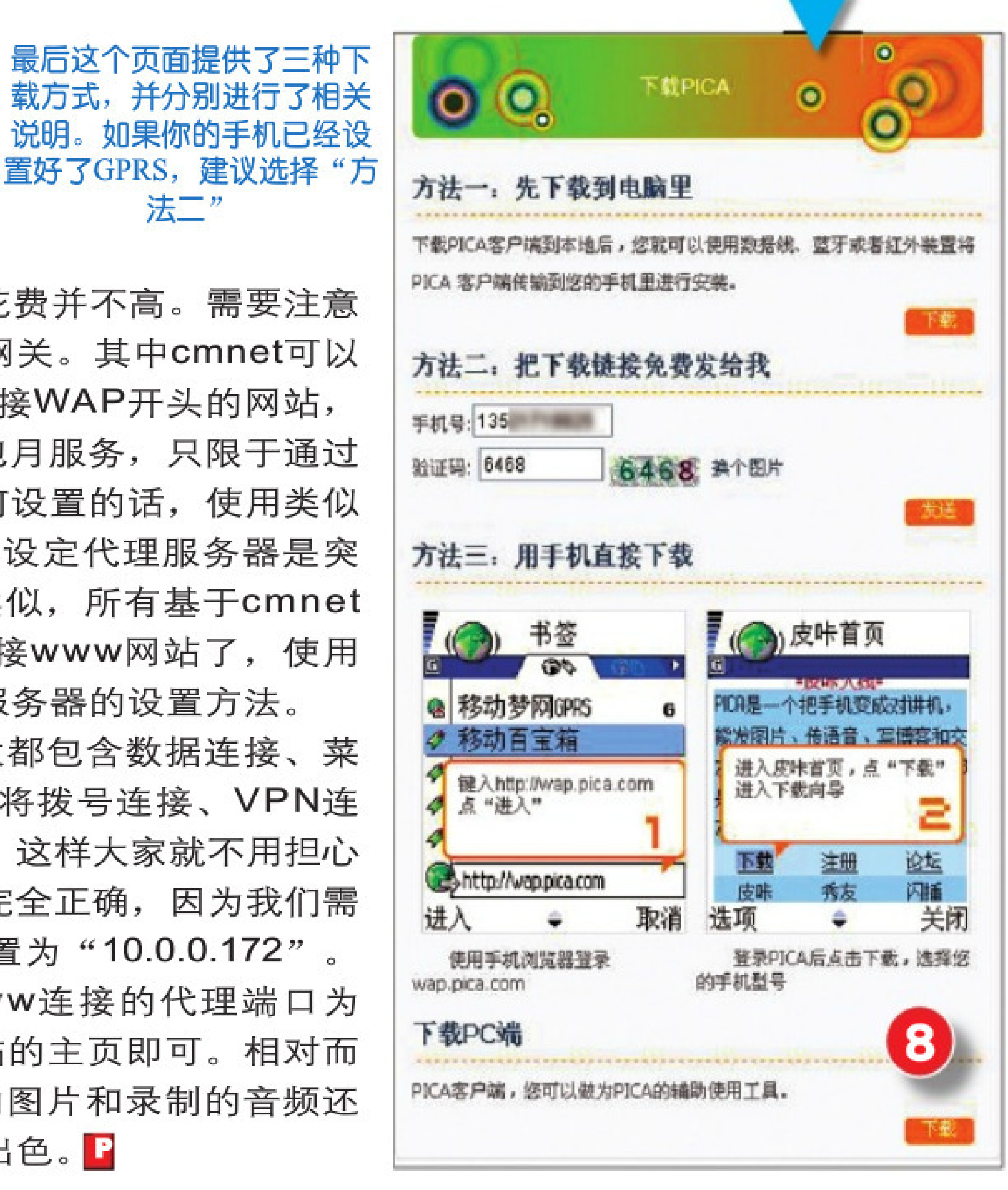
点击“下一步”进行注册



填入自己的手机号码并设定一个密码



注册完成后选择下载方式



最后这个页面提供了三种下载方式，并分别进行了相关说明。如果你的手机已经设置好了GPRS，建议选择“方法二”

PICA完全支持WAP方式上网，因此玩转手机博客的花费并不高。需要注意的是目前中国移动的GPRS有2个网关：cmwap和cmnet网关。其中cmnet可以进行所有网络应用而没有任何限制，而wap网关只负责连接WAP开头的网站，无法登录www网。中国移动在大部分城市提供的GPRS包月服务，只限于通过cmwap网关发生的数据请求。也就是说，如果不进行任何设置的话，使用类似PICA这样的手机博客都会受到限制。目前来看，为手机设定代理服务器是突破限制的较好方法。其原理与在电脑上使用代理服务器类似，所有基于cmnet的数据请求都会自动转到cmwap，我们也就能够轻松连接www网站了，使用HTTP方式的博客也就不是难事。下面简单介绍一下代理服务器的设置方法。

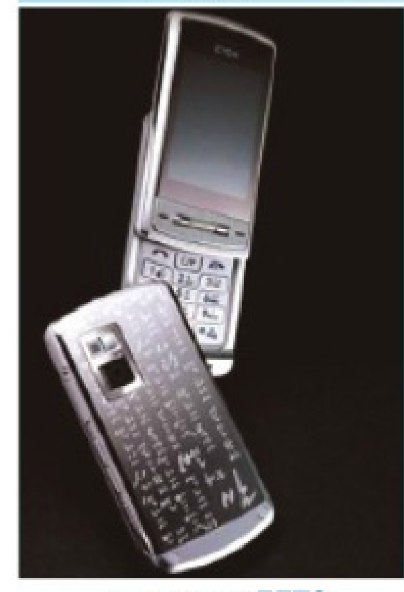
虽然不同品牌手机的设置方法略微有所区别，但大致都包含数据连接、菜单、编辑连接等选项。这里以多普达575手机为例。首先将拨号连接、VPN连接、代理服务器连接、GPRS连接中设置的所有内容删除，这样大家就不用担心误连cmnet了。手机内置的几种连接方案对我们而言并非完全正确，因为我们需要进入每个设置选项中的代理服务器选项，将代理地址设置为“10.0.0.172”。对于WAP连接，代理端口设置为“9201”，而对于www连接的代理端口为“80”。随后，直接在手机内置的浏览器中登录博客网站的主页即可。相对而言，这种方式更加适合拥有智能手机的用户。此时拍摄的图片和录制的音频还能通过智能手机平台的各种软件直接编辑，整体效果非常出色。

编者按：随着Intel IDF峰会的召开，新的技术和产品已进入我们的视野，而老产品的价格也随之出现了大幅度下降。随着国际液晶面板的价格上扬，液晶显示器市场已出现小幅上涨。





手机


Acer Aspire5572

由于近期各厂商发布的新产品较多，市场人气和销量也出现小幅上扬。不过产品价格表现得非常平稳，高、中、低三线市场都出现了明显的波动。用户对LG最新发布的KG70 shine相对关注较多。

数码相机

春季发布的新产品已经占据市场，随着索尼T100引领的卡片潮突袭市场，尼康也如期推出了自己的S系列卡片机型S500。近期最受关注的是消费类长焦数码相机，松下TZ1一举跌破1700元，索尼H5也跌至2600元。奥林巴斯则刚发布了两款新的数码单反相机E410和E510，看来数码单反相机市场的价格战还将继续。


索尼T100

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
手机	诺基亚	E50/N70/8800se/N73/N93/2626	1850/2650/7050/3580/5980/628
	摩托罗拉	A1200/E680g/V3i/L6g/C119/K1	2610/1899/1210/1130/299/2340
	索尼爱立信	M608c/K790c/W800c/W200c/W700c	2999/2650/2599/1480/2299
	三星	D828/E258/D908/X828/E628/C158	2580/1999/3250/2680/1299/450
	LG	KG90/KG90n/KG70 shine	1999/3488/3650
数码相机	佳能	A630/IXUS900TI/IXUS 70/EOS400D(套机)	1899/2800/2100/5800
	尼康	S500/S9/S10/D40（套机）/D80(机身)	2350/1880/2260/4280/6900
	索尼	T100/T20/W35/W55/H5/α 100（套机）	2920/2480/1580/1770/2650/5880
	三星	NV3/NV10/L70/L73/S850/I7/I70	1900/2430/1850/1780/1700/2590/2350
	奥林巴斯	μ 810/μ 750/μ 1000/FE-130/FE-170	2260/2600/2760/1180/1380
	富士	F31/F40/S5600/S5700/S9500/z5	2200/2300/1750/2250/3680/1950
	aigo爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2450
	松下	TZ1	1680
个人音频播放器	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200
	三星	YP-T9BZB 1GB/2GB	1399/1599
	索尼	NW-S203F 1GB/2GB	1099/1399
	魅族miniplayer SP	4GB/8GB	350/650
	魅族MUSIC CARD	2GB/4GB/8GB	500/599/950
	艾利和	T107/T109/S10 1GB/u10 1GB	749/999/859/1119
	爱欧迪	X5 20GB/T2 1GB/T2 2GB/U3 1GB	2090/950/1290/890
	爱国者	F958 512MB/音效王P892 512MB	499/859
	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/VX979 2GB/VX828 1GB	299/399/499/349

个人音频播放器

个人音频播放器降价已经不是什么新鲜事，随着魅族MUSIC CARD的低价上市，很多国产品牌都拿出了新产品，其中最具代表性的要属昂达VX848。而由于新产品发布在即，艾利和的现有机型价格已全面下调。


昂达VX848

CPU

近期Intel和AMD的表现泾渭分明。Intel的酷睿2占据千元以上市场，而千元以下市场则是AMD占优。散装Intel酷睿2 E4300一周时间内连降百元，跌入900元以内。AMD方面，65nm的X2 3600+的价格也在持续下降，目前已到530元左右，成为千元以内最具性价比的CPU。

内存

内存市场在经历年后的小幅上涨之后，又开始慢慢回落。目前主流品牌的512MB DDR2 533/667已经跌到200元以下，而1GB DDR2 533/667则都在400元以下。

笔记本电脑

方正近来发售了一款外观材质类似钢琴漆的新产品，很大程度上突破了自身一贯的设计风格，主攻中低端市场。此外，Acer仅Aspire5572一款产品就同时推出了3个不同的型号，加剧了中端产品市场的竞争。索尼UX系列笔记本电脑属于相对概念化的产品，即使如此，近期也推出了两款Vista升级版本。另外，惠普预装Vista系统的低价笔记本电脑很快到货，也给市场带来了不小的波澜。


Acer Aspire5572

硬盘

硬盘货源紧张的情况开始有所缓解，大部分产品的价格出现小幅度下调，但依然有个别型号产品缺货。

主板

Intel平台方面，大部分二线厂商的965P主板已降到了700元左右，降低了组建酷睿2平台的门槛，估计不久后965P主板也将降到千元以内。目前二线厂商的C61主板都已经杀到了500元以下，部分厂商甚至在400元以下。凭借C61主板良好的稳定性能，用来组建一个低端的办公和学习平台是非常不错的选择。AMD平台方面则在AMD690G芯片组上大做文章，大部分厂商都推出了499元的690G主板。VIA方面虽然没有新的举措，由于已获得Intel针对P4系列处理器芯片组的开发授权，其新产品应该指日可待。


映泰TA690G AM2

显卡

ATI在千元及以下价位的显卡市场中非常活跃，599元的X1650GT 256MB为其夺回了大半市场份额；X1950 GT和X1950 Pro的价格则分别下调到899元和999元，进一步拉低了中高端产品的价格。NVIDIA在高端市场独领风骚，GeForce 8800 GTS的主流产品价格定在2399元；加上4月中旬发布的8600和8500，中高端产品线的布局已基本展开。而近期显卡市场中最大的新闻莫过于耕升品牌的回归，但是新产品改由同德代工，且性价比一般。



耕升 神驹7300 GT白金版

显示器

受国际市场液晶面板采购价格上涨的影响，液晶显示器开始出现涨价的趋势。不过22英寸宽屏产品的价格依旧在下调，美格的WB22D降到1999元，HKC的产品则降到1997元；另外，AOC 210VW和长城L223也分别降到2099元和2199元。三星226BW跌破3000元，931BW降到1850元；而LG的新产品226WTQ也已降到2699元。


LG 226WTQ

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	宏碁Aspire	5572NWXCi/5583WXMi	6899/8499
	华硕A8Jr	A8H52Jr-SL/A8H56Jr-SL	8900/9900
	方正	S280N（VUS280N-031）	8900
	惠普	500(RW861AA)/Compaq Presario V3212TU	5199/6500
CPU	Core 2 Duo	E6300（散）/E6300（盒）/E4300（散）	1340/1480/895
	Pentium D	820/925（散/LGA 775）	570/615
	Sempron64（AM2盒）	3000+/3200+	250/295
	Athlon64 X2	3600+(65nm)/3800+（盒）	530/610
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	120/240
	金士顿DDR400	512MB/1GB	340/375
	金士顿DDR2	533 512MB/667 512MB	200/200
	宇瞻DDR400	512MB/1GB	190/535
	宇瞻DDR2	533 1GB/667 1GB	380/380
硬盘	迈拓金钻10代3年盒装	80GB/160GB	350/440
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	335/350/410
	西部数据	2500JB/3200JB	530/680
	希捷酷鱼7200.7	80GB/160GB/250GB	345/425/550
	日立笔记本硬盘（5400r/min）	60GB/80GB/120GB	400/465/695
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N	3388/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/C.MK8AS-754 Ver1.4	599/490
	昂达	A69T/945PLN/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	映泰	TA690G AM2	490
	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
	华硕	EN7300GT TOP HTD 128MB/EAX1650XT CF 2DHT 256MB	580/1760
	XFX（讯景）	T73G-UAC/T73E-NAD5	999/699
	丽台	PX7600GT TDH 256MB/PX7600GS游戏版/A6800XT TDH	990/890/780
	七彩虹	镭风X1550 CF黄金版256MB/天行7300GT CF黄金版128MB F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏	速配PCX7618GS Pro限量版/火旋风PCX16528XT	599/699
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW	1460/1560/1660/1750/1720/1950/1850
	三星CRT	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C7/200WB7	1580/1400/1990/1480/2690
	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW	1480/2699/1599/1599/1590
	明基 LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb	2099/1390/1390

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年4月23日 P



头牌新闻

最广最薄——理光GX100新品亮相中国

■ 本刊记者 Artec



理光（香港）有限公司市场营业部经理伊东健矢

2007年4月13日，理光在北京今日捷成图片社宣布推出2007年的新产品R6和GX100。其中便携式准专业数码相机Caplio GX100非常引人注目，预计将是2007年理光在中国市场上主打的新产品。Caplio GX100采用理光最新的24～72mm 3倍光学变焦广角镜头，包含非球面镜和高折射率、低色散镜等7组11片玻璃镜片，可有效抑制进行广角拍摄时镜头边缘出现失真、色差和光线减弱现象；提供f2.5（广角端）到f4.4（长焦端）的光圈设置范围；1001万有效像素CCD与理光“第二代平滑成像引擎”的结合实现了高质量、低噪点的图像效果；2.5英寸23万像素液晶屏幕，可视角度达170°；同时，GX100的最近对角距离达1cm（微距模式，广角端）。

理光（香港）有限公司市场营业部经理伊东健矢表示，出于客户需求多样化与个性化的考虑，Caplio GX100支持可拆卸式电子取景器，提供100%无视差的取景器和类似于LCD屏幕的多种信息显示屏；其他操控则延续了GRD与GX8的优点，机身顶部的模式拨盘、机身前面的上下拨盘、机身背面的ADJ杆和机身上部的功能按钮等让用户方便地单手操作多种手动设置，如光圈优先、AE设置、手动曝光设置、白色平衡调节及ISO感度选择；直接选择模式拨盘上的“我的设置”可使用任意配置的设置拍照；新增功能如图像纵横比限制为1:1的正方形模式和棕色旧相片模式，进一步拓展了相机的表现范围。GX100将有两种规格的包装可供选择，分别是带有VF-1 LCD取景器的GX100 VF KIT版本和不带此项配备的普通包装，二者的售价在4500元和4000元左右。

此外，伊东健矢还确认，GX100的客户定位不会和GRD发生重叠，或者说取代GR系列。GR系列肯定不会退出市场，而且将继续以定焦广角镜头示人，定位于追求极致成像表现的专业摄影工作者。他还以刀为例说明了GR和GX系列的不同：如果把GR系列比作是“快速而锐利的刀”，GX系列就是一把“多机能的刀”，非常形象。至于GR新机会于何时发布，伊东健矢则三缄其口，并说GRD的后续产品已广泛听取了用户的需求和意见，广大摄影爱好者只需耐心等待。关于GX100新品相机的具体技术参数，请关注本刊下期“新品评测”栏目的相关报道。P



软件圈

2006年度优秀共享软件评选落下帷幕

2007年1月，中国最大的软件互动平台——斑马网（原中国共享软件注册中心www.softreg.com.cn）携手搜狐、《大众软件》、CSDN、猫扑网等多家媒体举办了“2006年度优秀共享软件评选”活动。在为期2个多月（2007年1月5日～3月10日）的评选中，共收到投票228 851份，其中有效投票数为186 363份，数量上远超2005年度的评选。通过最终用户投票和专家评审，入围软件31款，从中选出了：

2006年度突出贡献奖3名：Windows优化大师、按键精灵、天网防火墙

2006年度最佳服务奖3名：代理服务器CCProxy、RM转换精灵、英语小精灵

2006年度最佳人气奖3名：阿达连连看、简单游、木马克星

2006年度年度销售奖1名：费尔托斯特安全

2006年度优秀共享软件奖：木马专家2006、数码大师2006、网游限时器、木马分析专家、反木马病毒专家、Windows木马清道夫、MP4视频转换通、天天流水帐、木马斗士、电脑故障一查通

据悉，此次评选活动主办者——斑马网除为获奖者提供丰富的奖品外，还为积极参加投票的软件用户准备了数码相机、MP3等精美礼品。

趋势科技发布CSM3.5新品

趋势科技于2007年4月17日在北京举行了“趋势科技中小企业安全软件包发布新品发布会”，正式掀开CSM3.5的面纱。自2006年以来，“熊猫烧香”“艾妮”“灰鸽子”等病毒一波未平，一波又起。国内网民的网络安全接连遭遇威胁，其多样性和隐蔽性使得防患愈发显得艰难。为了对抗最新型的恶意Web安全威胁，趋势科技推出了针对中小企业的新一代“中小企业安全软件包CSM3.5”，帮助大家解决这些复杂的恶意攻击。会上，趋势科技中国区中小企业群组销售总监王君懿女士出席发布仪式并对该产品作出讲解。

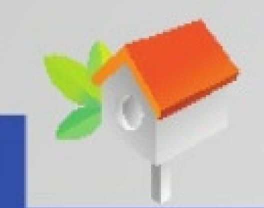
瑞星“狮舞天下”庆贺销量六连冠



2007年4月12日，国内最大的信息安全厂商瑞星公司宣布，为庆祝瑞星杀毒软件连续6年夺得销量冠军，让利1.2亿元举办主题为“狮舞天下”的大型市场活动。整个活动将贯穿今年春、夏两季市场，限量销售200万套瑞星杀毒软件2007版，每套建议零售价降低30元，并附送价值20元的“卡卡狮子”毛绒玩偶和《瑞星安全宝典》。同时，瑞星公司还将联合全国上千家代理商，通过多种方式普及计算机安全知识。

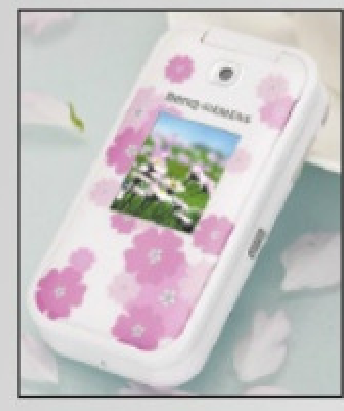
诺顿网络安全特警2007进驻华硕

2007年4月10日，赛门铁克公司宣布华硕最新款Vista操作系统笔记本电脑将全面配置诺顿网络安全特警2007。选购华硕笔记本电脑的全球消费者，都能体验此领先业界的网络安全软件，90天试用期过后，消费者可至赛门铁克网络商店www.symantecstore.com/cn购买一年的完整防护保障。华硕笔记本电脑事业群总经理陈志雄表示：诺顿网络安全特警是华硕多年来推荐给消费者的网络安全产品，现今配置在Vista操作系统的电脑上。虽然该操作系统已强化其本身的安全性，然而消费者还是需要专业的安全软件来捍卫网络安全。



硬件店

明基发布3款手机新品





2007年4月13日，在BenQ-Siemens江南系列手机发布会上，明基展示了即将上市销售的融入中国江南地区传统地域文化色彩的3款手机产品，用不同的文化符号诠释同一江南主题，同时公布了手机产品线的新策略。明基中国营销总部网通事业群总经理姚鸿州表示，2007年明基将以“Exploring Enjoyment”为出发点，按不同目标客户与生活型态，沿城市品位、青春享乐、高端智能及旅行者四大方向发展。其中青春享乐系列，期望通过流行时尚设计、与众不同的色彩与外观，吸引那群爱炫耀、爱酷的年轻时尚族群，江南新机便是其中之一。姚鸿州指出，时下大众化的手机产品功能与品质日益趋同，开辟小众市场、以创新设计缔造个性化的生活美学体验，将成为明基产品的一大特色。

优派2007年度全线新产品暨新策略发布



2007年4月3日，优派（ViewSonic）在北京举行2007年全线新产品暨新策略发布会，以“更宽、更大、更靓”的优派精神，志在成为奥林匹克之窗。会上优派展示了支持1080p、HDCP、HDMI的全能选手——24英寸宽屏液晶显示器VX2435wm，及内置130万像素摄像头、扬声器及麦克风的多功能液晶VX2055wmb、VX2255wmh“弗拉门戈”系列。几款新品均通过了微软Vista Premimum认证，同时亮相的还有优派首款支持iPod数码娱乐功能的ViewDock系列液晶显示器。

三星发布移动刻录机新品牌“容天”

2007年4月17日，“超越自我 方寸容天”三星光存储2007年品牌战略暨新品发布会在北京举行。三星携手三星光存储中国区总代理北京金捷诺科技，在会上发布了最新的品牌战略规划，并针对商务中高端市场正式推出了旗下新品牌“容天”。该品牌将以移动刻录机产品为主，主要面向有移动刻录需求的时尚商务消费群体。同时，三星也推出了“容天”旗下一款移动刻录机新品SE-T084L。它不仅外观时尚，轻薄便携，还采用USB供电方式，摆脱了电源束缚。

宇达电通发布新年新品



2007年4月10日，宇达电通在北京举行了主题为“畅想奇Mio旅程”的2007年度新策略及新产品新闻发布会。据IDC、Gartner及Canalys等国际专业分析机构的研究报告显示，在2006年个人卫星导航设备（PND）市场，宇达电通不仅在市场占有率及销量上稳居全球前三大品牌的地位，更在许多品牌停滞不前甚至衰退的同时逆市成长112.1%。发布会上，宇达电通宣布了2007年度全新市场策略，加大中国市场投入力度，以一系列时尚、娱乐、精确定位、便于携带的Mio DigiWalker个人卫星导航产品推动GPS设备在中国的普及。发布会现场展示了全球最薄的4.3″宽屏幕、内置200万像素高画质摄像头、拥有“照片导航”“名片识别”功能的车载GPS新产品——Mio DigiWalker C720。

汉王“艺术大师”绘画板正式发布



2007年4月8日，国内绘画板领军企业汉王科技举办的“汉王绘画板超过进口——国内自主研发的专业级绘画板上市发布会暨捐赠仪式”在北京石景山区科技馆隆重举行。汉王“创艺”系列10款绘画板产品全线亮相，正式拉开汉王全面进军绘画板市场的序幕。汉王科技总裁刘迎建表示，多年来，作为高端绘画板硬件关键技术的“无线无源压感技术”一直被国外厂商所垄断。经过多年来持续的技术攻关和应用开发，汉王科技终于成功突破技术壁垒，应用新的原理实现了这项技术。此次推出的“创艺”系列产品，具有“无线无源压感技术”和“微压精密传感技术”两项获得国际专业知识产权的全球领先核心技术，各项性能指标均已超过国外同类产品。

长城GWG-H801 GPS导航仪上市

中国长城计算机集团公司近日首次涉足GPS领域，推出了新产品——GWG-H801 GPS卫星导航仪。新品采用Windows CE.Net 5.0 Core version智能操作系统，具有兼容性强、运行稳定、界面友好以及操作简易等诸多优点；同时，GWG-H801具有3.5″ TFT QVGA超大超亮背光触摸显示屏。地图资源方面囊括了全国2860个城市（所有地级市和县城）地图，拥有420多万的数据点。并且，GWG-H801电子地图服务商也是国家首批批准通过具有专业地图绘制资质的公司，定期提供地图更新服务。用户可以根据自己的需要，随时去网上指定地点下载更新。

市场参考价：2680元。

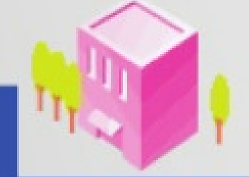
华硕LS201液晶暨2007年度显示器策略发布

2007年3月30日，以“感观‘视’界，晶·薄风尚”为主题的华硕LS201新品发布暨2007年度显示器策略发布会在北京召开。面向高阶消费族群的L奢华系列在秉承“工艺美学”个性主张的同时，更提出“追求品位，享受奢华”的概念，全面迎合高阶消费者对产品品位和细节近乎苛刻的要求。LS201的成功发布，正式宣告华硕晶·品由“注重技术应用为导向”的理性阵营向“以满足和提升消费者的生活品位为导向”的感观阵营过渡。

富士康2007产品战略暨显卡发布会



2007年4月13日，全球500强企业富士康在北京面向中国市场正式发布富士康自有品牌显卡产品。富士康显卡芯片唯一战略合作伙伴NVIDIA和《大航海时代Online》代理公司盛宣鸣科技的加入成为发布会的亮点。富士康选择近期在网游方面备受关注的盛宣鸣科技合作，在今后的显卡品牌推广活动中将和“大航海”游戏互惠互利相互支持。富士康此次推出了几乎涵盖NVIDIA全线芯片的系列显卡，并凭借多年制造经验和自身PCB板设计能力，使产品在生产和设计上独树一帜。富士康还在会上介绍了即将上市的富士康自有品牌电源，以及自有品牌的各线产品2007年规划和战略。



网络帮

《大众软件》入选2006年度“校园先锋媒体”

2007年4月6日，“2006中国大学生市场论坛暨2006中国先锋品牌榜、2006校园先锋媒体榜”颁奖典礼在北京大学举行。本刊继2005年度之后，再次被评为“IT类校园先锋媒体”。此次发布的先锋榜名单，依据CTR市场研究机构与中国青年校园先锋文化公司联合开展的一项针对在校大学生（全日制本科生与研究生）消费习惯的调查产生。调查问卷近万份，覆盖全国27个省份30个城市，涉及492万名在校大学生。调查表明，对大学生有很大影响力的媒体中，报纸和杂志所占比重最大，最受大学生群体的信赖。

电子数据司法鉴定机构成立

近日，专业电子数据司法鉴定机构上海辰星电子数据司法鉴定中心在上海正式挂牌成立。“互联网纠纷取证难”的状况有望得到缓解。该机构由上海市司法局于今年3月1日正式批准，作为第三方独立法人在公安部第三研究所成立。目前主要是进行声像资料和计算机司法鉴定，包括证据固定及鉴定、现场证据固定及鉴定、网页类鉴定、邮件类鉴定、协助调查类、数据恢复、文件修复、数据销毁、密码解破和电影、电视、音乐等作品的鉴定等。鉴定结果将作为有效证据供司法机关采用。



记者言

一声枪响的网络流传

■ 本刊记者 冰河



看杀头，这个传统在中国历来已久。虽然杀头不仅仅是中国的文化，洋人杀头的花样一点不比我上邦天朝大国少，还专门搞出个断头台来。但是“看杀头”这个文化却是我们所独有的。鲁迅先生曾经在《药》中翔实地描述了国人看杀头的情景：“只见一堆人的后背；颈项都伸得很长，仿佛许多鸭，被无形的手捏住了的，向上提着。静了一会，似乎有点声音，便又动摇起来，轰的一声，都向后退。”随后茶馆中刚才的看客们便对这一场杀头的好戏品头论足。对于剥夺生命的过程，看客们各取所需，从自己的利益角度出发，都可以做出一篇洋洋洒洒的大文章来。至于那个惨遭不幸的死者，一条生命的消逝，就与众人无关了。除非这革命党临死之前供出了我来，须得立刻跑路避祸，否则这里口沫横飞的人群中，是断然少不了大爷我的。

拜高科技所赐，如今有了互联网。我们现在可以更方便地观赏杀戮，并且泼洒自己的口水。这不，2007年4月17日，美利坚国弗吉尼亚大学发生一起大血案，凶手在校园中大开杀戒，接连枪杀32人后横枪自尽。这个消息从互联网上一经传播，顿时引起诸多网络看客的万丈热情，搜寻现场照片展示的有之，竭力探寻凶案内幕的有之，愤然声讨凶手冷血的有之。之所以诸位大爷如此高的热情，除了这是美国历史上伤亡人数最多的校园凶案之外，还在于警方当时发布的一个消息：疑犯是一名亚裔年轻男子。于是不少人就暗地里认定了，这是一个——中国人。

要说凶手被看客们怀疑成中国人，也不是没有他们的道理。1991年11月1日，美国爱荷华大学中国留学生卢刚因为私人恩怨，枪杀了他的老师和同学。当时也是轰动一时的血案，还引发了中美两国关于外派留学生心理健康的关注。如今又是一桩校园血案，又是一名亚裔男子，怎么不让人产生相似的联想？尽管警方迟迟没有发布凶手的确切身份，但各种内幕小道消息已经在网上不胫而走：凶手是一名中国留学生，去年8月经上海出境到美国留学，可能是因为无法适应美国当地的学习和生活压力，制造了这场血案。尤其引人注目的是，美国《芝加哥太阳报》在报道此消息时，当时表述“凶手疑为一名中国男子”，虽然没有确认，但是把诸位看客心里的那点猜测抖了出来。香港无线台还特别采访了上海出境签证机构，询问此事对中国今年的外派留学签证是否会有影响。于是各个网站也都基本将疑犯锁定为中国人，论坛里顿时又是一番热烈讨论，除了对凶手的声讨之外，也不乏对留学生所受生活和学习压力的哀叹等等。最典型的一个论调，是某自称复旦大学学生的看客，大骂这个中国凶手为何要到美国杀人，要杀也应该回中国来杀。这么一来让上海诸多申请赴美留学的学生都面临严格的审查，出国梦难圆了。这就属于鲁迅小说中“被革命党牵连的那群人”，恐惧之下失却了看客挥洒的风度，开始骂街。总之论坛里是百态齐出，好戏连台。

很不幸，4月18日，美国当地警方确认了凶手身份。这名亚裔男子不是中国人，而是韩国23岁的学生赵承熙。这下让所有认定凶手为中国人的看客们顿时失了方寸。毕竟刚才为了“中国凶手”而口不择言，如今这靶子忽然变了身份，满屏幕的大义微言就都成了笑柄。当然，也有人松了一口气，至少不用担心因为凶案而影响中国大爷们的出国留学前程了。不过这么一闹，论坛里原本热闹的情景有些冷场，毕竟死的是美国人，凶手是韩国裔，和我们似乎没有太大关系。想要如昨天一般上纲上线，挥洒文墨是有些难度了。

33条生命在几分钟间悄然逝去，无论发生在中国或者是美国，都应该是一件值得哀悼和反思的事情。可惜的是，凶手的身份和对中国人的影响却成了网民论战的主旋律，而且这一切还都是在臆测下发生的。真相披露之后，原本满目的喧嚣立时的冷场更显出了刚才人权捍卫者们的虚伪。不是中国人干的，那就没有了利用的口实价值，于是死多少人就都无足轻重了。33条生命，就这么轻而易举地变成了过眼云烟。

真是一场好戏，此端的网络茶馆，比彼岸的凶案现场更精彩。



头牌新闻

《网络游戏防沉迷系统》全面实施

■ 本刊记者 生铁



新闻出版总署音像出版司寇晓伟副司长在会上宣布《网络游戏防沉迷系统》将全面实施

2007年4月9日上午，新闻出版总署、中央文明办、教育部、信息产业部、公安部、团中央、全国妇联、中国关心下一代委员会在京联合召开“保护未成年人身心健康，全面实施《网络游戏防沉迷系统》新闻发布会”。会上宣布决定从2007年4月15日起，在全国网络游戏中推广防沉迷系统。规定2007年4月15日至6月15日，国内各网络游戏企业需按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在原有网络游戏中开发防沉迷系统；2007年6月15日至7月15日为系统测试时间，2007年7月16日起正式投入使用。这一系统是网络游戏出版行业主管部门中国新闻出版总署从2004年起在中央相关部门的配合下开始研究并最终推出的一个概念方案，其核心内容是：未成年人累计3小时以内的游戏时间为“健康”游戏时间，超过3小时后的2小时游戏时间为“疲劳”时间，在此时间段，获得的游戏收益将减半。如累计游戏时间超过5小时即为“不健康”游戏时间，收益将降为0，以此强迫未成年人下线休息、学习。2005年8月，新闻出版总署组织盛大、网易、九城、光通、金山、新浪、搜狐7家网络游戏运营公司开展网络游戏防沉迷系统试验工作，同时7家企业郑重向社会承诺“保护未成年人健康、创建绿色网游环境”，并签署《网络游戏防沉迷系统开发使用责任书》。为了使防沉迷系统针对未成年人便于实施，总署又组织有关企业制定了配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》。

在新闻发布会结束后，记者走访了部分厂商和玩家。对于这个系统的全面实施，似乎厂商早已有所准备，一些主要MMORPG的新任务都普遍缩减难度，一般设计为5～25人在2小时内即可完成。而玩家对这个系统的实施则有不同看法，一位北京的玩家认为此举会促使游戏者使用更多角色和账号，反而增加了游戏投入的成本。还有的玩家认为此举会彻底改变网络游戏的一些主要特点。但玩家也普遍承认，目前网络游戏的投入时间确实有损健康。

本刊将持续关注《网络游戏防沉迷系统》的执行情况，请关注我们的报导。



晶合热点

张江杯Stars War国际明星邀请赛开赛

由ChinaJoy组委会主办、北京汉威展览有限公司承办、Replays.net协办、上海文广游戏风云Gamestv频道支持的ChinaJoy张江杯Stars War国际明星邀请赛新闻发布会于2007年4月9日下午在上海金茂君悦大酒店举行。此次Stars War国际明星邀请赛持续97天，跨越中国、欧洲、韩国三地，将有百名参赛选手和数千万的玩家共同参与。

比赛项目包括《魔兽争霸3——冰封王座》《跑跑卡丁车》《激战》等3款时下热门的竞技及休闲游戏。预选赛将分别在中国、欧洲和韩国分别展开，沿用之前成熟的线上、线下结合的比赛模式，并邀请了三地各4名不参与预选赛而直接晋级决赛阶段的顶级明星选手。组委会将在近期公布邀请选手的名单，并由观众投票选出谁将成为特邀选手，在上海的总决赛现场上演终极PK。

《疯狂赛车》赞助中国队征战A1世界杯



为了配合06/07赛季A1世界杯汽车大奖赛第2赛季第10站上海站比赛，《疯狂赛车》制作了“A1荣耀中国”版本，为中国队助威、为A1世界杯汽车大奖赛喝彩助威。游戏中增加了专为A1设计的新赛道：A1港口赛道。这条赛道上手难度不大，但无论是道路还是建筑都颇具匠心。另外还推出了一款A1新人物形象：斌斌，身着中国队赛车服的玩家形象。此外《疯狂赛车》还参予赞助中国赛车队出征A1大奖赛，在现实中一起与赛车爱好者分享极速疯狂的飚车快感。

美国铜须案

近日，《魔兽世界》资料片《燃烧远征》美服同样爆出一起与性有关的丑闻。一名自称需要金币购买史诗飞行坐骑的女玩家在论坛上公布了自己的条件，愿意以一夜激情来换取购买史诗飞行坐骑的5000金币。该帖在出现之后的一小时内就得到了超过5000个回复，并在美国玩家中引起关于玩家道德的激烈争论，还有人质疑此事的真实性。不过还在玩家热烈讨论时，该女性玩家再出一贴，声称交易已经完成，双方都很满意，坐不上飞行坐骑的玩家就羡慕去吧。由此可见，道德文明建设方面，美国人民也需要多补补钙啊，就差一步了……



晶合人物

赵承熙



刚刚在美国弗吉尼亚大学制造了枪杀32人惊天血案的韩裔美国人赵承熙无疑是最近全球瞩目的热点人物。在血案发生后，各方面都在分析凶手冷血枪杀32人的背后原因。说情变杀人者有之，说学业失败泄愤者有之。不过美国《华盛顿邮报》在凶案发生后迅速发表一篇长达5页的调查报告，提出一个中国玩家耳熟能详，也最为美国广大群众所接受的观点：凶手赵承熙酷爱玩一款名叫《反恐精英》的主视角射击游戏，具有严重的暴力倾向。毫无疑问游戏里带来的经验使得赵承熙在行凶时可以做到处变不惊，利用地形将对手一网打尽，枪枪爆头。

原来，这种喜欢指着冯京说马凉的高尚媒体，不仅仅是中国独有。不过迅速有人澄清，赵承熙喜爱的是韩国人最热爱的游戏《星际争霸》，与枪枪爆头无关。只是这么一来，研发《星际争霸》的美国暴雪公司会不会感到一丝寒意？



晶合新作

《奇迹世界》正式公测

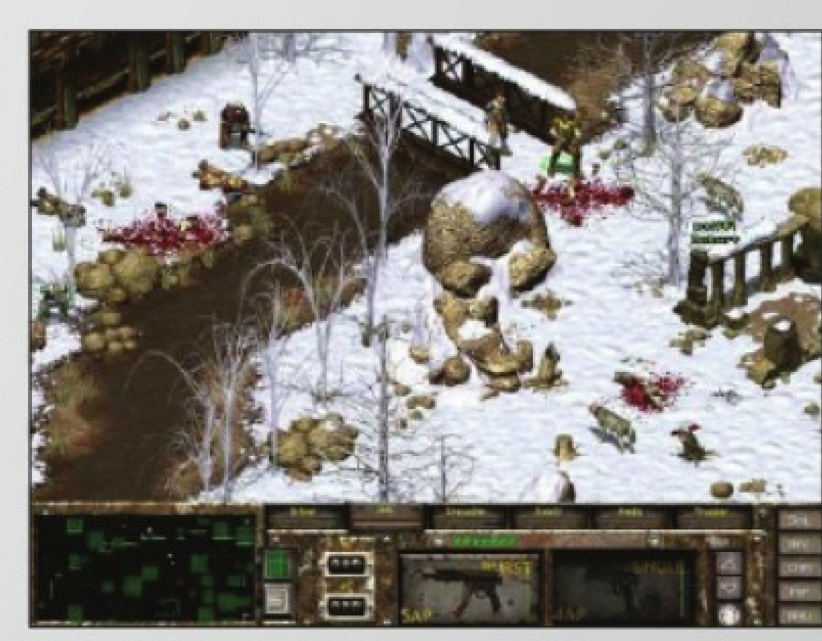
近日，第九城市正式宣布，其旗下运营的韩国网游《奇迹世界》已于4月18日正式公测，这标志着《奇迹世界》已进入到正式运营的倒计时。第九城市董事长兼首席执行官朱骏表示：“第九城市对《奇迹世界》寄予了厚望，运营团队一直马不停蹄地进行紧张的准备工作。同时，我们在营销策略上创新地与电影等领域结合，进行‘跨界营销’。我们相信，《奇迹世界》将开启韩国3D网游的‘新世界’。”《奇迹世界》的制作人洪仁均专程从韩国赶来参加了公测发布会，他表示，一年多来，开发公司和第九城市运营团队的合作一直非常顺畅。在《奇迹世界》公测后。人们普遍猜测《魔兽世界》的资料片《燃烧远征》已成为九城接下来的工作重点。



《灵游记Online》启动公测

联众公司旗下的奇幻卡通武侠网络游戏《灵游记Online》，于2007年4月18日下午3时正式开始公测。在公测当中，《灵游记Online》开放了全新的新合成系统、采矿系统、装备强化系统、玉怪石系统、门派系统及新的游戏地图等数项游戏内容改动。此外随着4月18日公测的开放，围绕新老玩家的系列大奖活动也随之展开。“公测真情回馈 限量版T恤大放送”“幸运‘9’是你”两大活动目前已全部开启，将有多部NDSL游戏机回馈忠实玩家。

经典单机游戏《辐射》易主改编网游



《辐射》（英文名Fallout）作为单机时代的经典游戏，拥有众多的铁杆玩家。近日，《辐射》的原开发商Interplay已将游戏的产权以575万美元的高价出售给了Bethesda公司。根据协议，Interplay将为Bethesda开发一款以《辐射》为基础的网络游戏。这款《辐射》网游早在2004年就宣布开发，当时的预算为750万美元，预计发行时间为2010年。协议生效之日起24个月内，Interplay开始对《辐射》网游进行全面开发，并募集不少于3000万美元的资金，另外还必须在游戏开发开始之后的4年内正式商业发布。在游戏发行之后，作为游戏产权的所有人，Bethesda将获得12%的游戏收入。

《武林外传》第3季正式开放



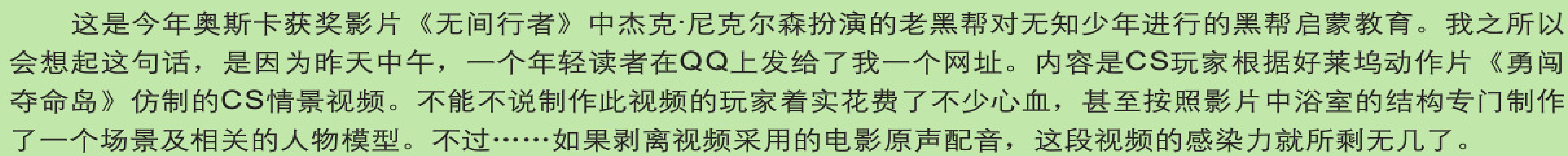


完美时空宣布，由其自主开发的网络游戏《武林外传》近日正式开放游戏的第3季《群雄争霸》，其亮点主要集中在全新开放的领土战上。在《群雄争霸》中，开放了专为帮派进行领土战设计的坐骑噩梦和独角兽。其中独角兽是帮派帮众在领土战中的专属坐骑，噩梦则是帮主才有资格驾驭的战场专属坐骑；同时领土战还开放了帮派专属仓库，占据了某块领土的帮派可拥有属于自己的大仓库，让帮众将多余的物品存放其中；另外还开放了领土帮派专门领取额外经验值的任务系统。在领土争霸之外，第3季还推出了新装备、新品白银宝箱等。

随着由热门小说改编的网络游戏《诛仙》于4月5日顺利内测，完美时空的产品线上已有4款自主研发的网络游戏投入运营。



晶合快评



现实世界的无间行者

■ 本刊记者 冰河

“当一支上了膛的手枪指着你的脑袋时，枪的主人是警察还是黑帮，又有什么区别呢？”

这是今年奥斯卡获奖影片《无间行者》中杰克·尼克尔森扮演的老黑帮对无知少年进行的黑帮启蒙教育。我之所以会想起这句话，是因为昨天中午，一个年轻读者在QQ上发给了我一个网址。内容是CS玩家根据好莱坞动作片《勇闯夺命岛》仿制的CS情景视频。不能不说制作此视频的玩家着实花费了不少心血，甚至按照影片中浴室的结构专门制作了一个场景及相关的人物模型。不过……如果剥离视频采用的电影原声配音，这段视频的感染力就所剩无几了。

这段视频无疑打动了不少玩家，他们在视频下面留下的评论都是“太棒了”“精彩”“感动”之类的话语。这其中也包括将视频网址发给我的那个小读者。但我并不喜欢这段视频，甚至认为无论是它模仿的《勇闯夺命岛》，还是游戏的原作《反恐精英》，都有些被这种简单创作思维带动得低俗起来。因为在原来的作品里，创作者都有明确的道德立场。《勇闯夺命岛》讲述的是一个正邪难分的故事。美国海军陆战队的将军因为手下的士兵在为国执行秘密任务牺牲后，不能得到军人应有的荣誉和抚恤，愤然袭击军火库抢夺了化学导弹，威胁军方给牺牲战士应有的待遇。当然美国人是不会对这种“恐怖威胁”妥协的，派出了反恐精英夺回导弹。双方一番火拼之后，将军在最后关头没有发射导弹，力战而死，没有玷污军人应有的荣誉。而《反恐精英》也是一样，游戏内容是反恐特种部队对抗恐怖分子，拆除炸弹、救出人质。当然玩家可以扮演反恐军人，也可以扮演恐怖分子，不过任务的指向说明了，这个游戏还是有其道德立场的。救与杀、拆与炸，谁是谁非一眼就可以分明。

不过如今的玩家似乎都变成了尼克尔森言论的信徒，一支枪在手，做警做匪又有什么区别呢？我问了不少热爱《反恐精英》的玩家，为什么对这款流行多年的老游戏痴情不改。他们给我的回答大都类似：因为我喜欢与战友一起战斗的感觉，喜欢密集的子弹从枪膛渲泄而出，喜欢将我的对手全部击倒，最后再与一起战斗的朋友分享一包烟。至于《反恐精英》这个游戏究竟有什么是非观念，喜欢扮演警还是匪，他们大多都没什么观念。“警和匪有什么区别么？AK和M4各有千秋而已。不就是一款开枪对抗的游戏么，值得那么上纲上线？”

好吧，我承认我是个CS的老玩家，虽然水平不高，属于炮灰一族，但我还是喜欢演反恐一方。不仅仅因为反恐一方有我喜欢的M4卡宾枪，还因为他们的着装都是世界闻名的反恐精英部队，SAS、海豹、第九边防大队……同样是牺牲，我宁可站在光荣的一方死去。

不过现在似乎没人愿意注意这些，枪火、爆炸、烟雾弹才是对抗的真谛，对抗目的就去它的吧。只有在讲究公平、勇气和荣誉的电子竞技大赛中，偶尔能从几支队伍身上看到一些。

总有一些对游戏狗屁不通的无知人士对游戏发出各种各样诋毁的声音，我对此种人士一向是给个中指。不过我发现，如果照着现在的情况下去，他们发出的那些诋毁将会成为所有人需要面对的现实。P



晶合声音

“宁浩下课！”

《疯狂的石头》导演宁浩近日被少数玩家高呼下课，原因是宁浩在签约制作九城《奇迹世界》短片之前，曾经同样为盛大制作过短片。一些铁杆的九城玩家就此认为宁浩是“墙头草”。

“宁浩很棒，不会下课”

面对少数玩家的呼声，九城公关总监赵雨润如此回答。看来九城对宁浩的能力还是相当信任的。

“防沉迷？有什么用？摆设而已”

针对有关管理部门刚刚要求全面施行的“网络游戏防沉迷系统”，有玩家如此评论。的确，从玩家角度来说，只需要多开账号就可轻易绕过这个门槛。至于身份证问题，未成年人可轻易获得父母长辈的身份证进行注册。

“这个系统是好东西啊，收费游戏这下彻底完蛋了，都来买装备吧”

同样是针对防沉迷系统，有网游业界人士私下高兴不已。的确，当经验和宝物掉落率都随着游戏时间长度而下降，最终为零，看上去玩家是没有必要继续玩了。不过，他要是直接花钱从官方购买装备道具了呢？糟糕的是，好像以后这样的选择是最轻松的。



WCG专区

WCG2007“三星电子杯”中国区锦标赛分赛区配额

	北京	上海	广州	成都	沈阳	重庆	西安	武汉	杭州	南京	济南	哈尔滨	深圳	长沙	郑州
CS（×5） 120人	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
War3 24人	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
FIFA 16人	4	3	3	3	3										
SC 16人	4	3	3	3	3										

仙剑奇侠传四

连续报道（五）——锋霜剑啸易水寒

■上海软星制作群



主人公云天河，在过场剧情中的一张剧照，关键词是“手中的剑”

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

终于，大家翘首以待的“仙剑四”中“剑”的部分在本次报导中登场了！RPG的战斗与武器系统都是重头戏，“仙剑”这款以“剑”为名的游戏自然更不例外。每一次“仙剑”的系统提升，最具标志性的内容一定会和战斗有密切的关系。本次“剑”的变化相当大，甚至和剧情、人物都有所关联，因此请各位读者千万要仔细阅读下面的内容哦！

“剑”之所用

“仙剑四”战斗最巨大、最显著的变化之一，就是战场上的参战人数变成3个，低于“仙剑三”“仙剑三外传”的4人。一定有很多玩家迫不及待想要知道人数减少的直接结果，人减少了战斗还怎么打？难度会不会提升？

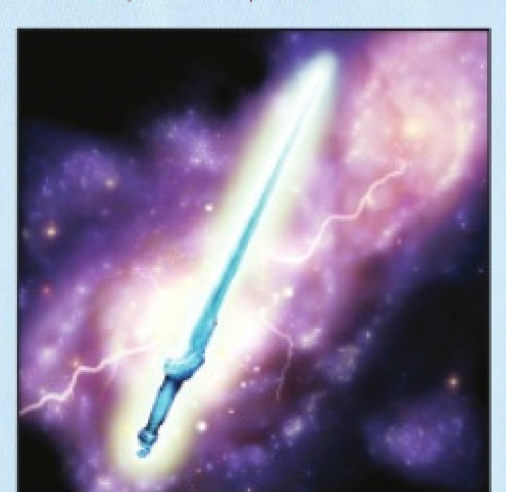
不要着急，只有3人上场，并不代表我方战斗力受到限制，因为“仙剑四”的战斗可以理解为“3+1”人参加。“3”自然就是前面说过的只能3人上场了，至于那个“1”就是可以随时支援的候补奇兵，一枚完全不在敌人“计划”之内的“棋子”。人数减少，将带来更具有战略性的“仙剑四”战斗系统。



剑柄以如意宝玉雕琢镶嵌的短剑，据说能通人心，十分珍贵，故取名天心剑

举例来说，与强大的Boss战斗到最后关头，我方成员因陷入特殊状态而不能对Boss实施最后一击，或许下一回合Boss就会发动全体攻击而导致游戏失败。怎么办？多一个活人就多一根救命稻草，赶紧请场外养精蓄锐的伙伴进来，换掉场上的某个成员，之后当然就是想办法扭转战局啊！试想一下，一个处于极佳状态的人员在敌我双方都命悬一线的时候，能起到什么样的决定性作用。无论是出场后向全员施以恢复仙术，还是直接对Boss痛下杀手，相信都能对微妙的战局带来巨大影响。

当然，不一定每次当英雄的机会都降临到场外人员身上，有时候还是需要出来卖苦力或者是被“发配”出去避“风头”的。对付敌人的特殊属性与状态时，或许场外伙伴精通的仙术、特技就是他们的克星。还等什么？赶紧换人攻击啊！同样的，被敌人属性克制时，还是赶快去场外躲起来才安全。可以随时变换战斗成员的系统，将把“仙剑四”的战略性再次提升。如何协调队伍中的人员、属性、法术、技能，绝对会比一群人冲上去对敌人一个劲轰炸有趣得多。



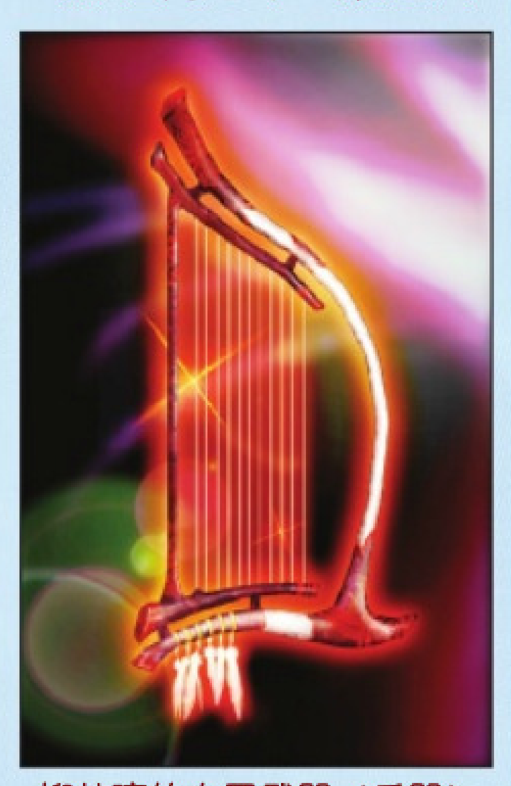
玄暝剑，此剑来历玄妙，据说是在夜晚铸造而成，剑身吸收星月之气，寒光逼人



浣尘玉琴，用少见的美玉雕琢而成的箜篌，握在梦璃的手中，真是再合适不过

本作中，不仅团队组合有了更丰富的变化，连人物也允许玩家进行自由培养。玩家可以使用角色升级时获得的“仙灵”，让他们学习仙术，想学水、火、雷、风、土五灵中任何一系都可以。自己喜爱的角色如何成长，完全交给玩家自行决定！不过要注意的是，人的天份毕竟有限，想全系通修就注定难以精通，想样样通、样样精是绝对不可能的；而要一系独强的话，虽然在攻击属性被克的敌人时势如破竹，但若刚好被敌人的属性所克制，就难免身陷险境……尤其当全队人员的属性都集中在五灵中的某一系时，这种潜在的危险就会埋下更大的隐患。所以各位玩家可要慎重培养主人公们啊！以免在一个不强的小Boss面前因为属性被克而一筹莫展。

为了配合战略性，以及彰显玩家真正的实力，“仙剑四”中还特别加入了绝对专业的“评分系统”。顾名思义，本系统就是对玩家在战斗中的表现给与评定和奖励。简单来讲，战斗中表现得越精彩，评价就会越高，评价越高带来的就是更多的战斗奖励。当出现足够完美评价时，说不定你会得到整个游戏中弥足珍贵的超级物品哦！在追求高评分的过程中，获得额外的奖励，相信这样的快感大家都乐得享受；虐待起小喽罗的时候，也会更起劲。



柳梦璃的专用武器（乐器）箜篌，选其中一个给大家看看细节，图为赤羽琴，用神鸟尾羽装饰琴柱，抚琴之时会有霞光流溢

“剑”之所生

“仙剑四”中，“剑”不只是用来砍怪杀敌的武器，还能成为强化自身力量的灵媒。玩家对装备的获得以及装备本身属性的掌控程度都远远高于前作。

各城镇铁匠铺中出售的刀剑，做工再精湛也只是利器，不过是“肉体凡胎”。主人公一行所面临的敌人，下有荒原猛兽与孤魂野鬼，上有千年精怪、万年神兽，甚至堕入魔道的高人，寻常利器又如何与他们对抗？想要得到能够在六界众强者面前都不逊色的装备，势必要自己铸造！游戏中许多强力装备都来自于“熔铸”系统。为了一手打造最强神器，玩家需要在战斗和迷宫中搜集各种材料，再想办法取得传说中的各式“图谱”。当所有条件齐备后，便有可能熔铸出一件强有力的装备。而光是熔铸还远远不够，对绝世神器来说，那只是一件初级成品。试问天地间的仙宝，哪件不是集日月精华、汇天地灵气，历经千年方可炼成？所以玩家还可以选择“锻冶”和“注灵”两个方向，对熔铸成的装备进行强化。

锻冶是使用反复锻造的方法，对装备进行基础能力的提升。就如淬火可以增加金属的韧性一样，通过这种方法锻冶出来的武器，强度会有所提高，通常表现在攻击力的上升。注灵则偏重于提升装备的灵性以及附加各种特殊效果。譬如反弹敌人攻击、对敌人的某种攻击完全免疫、一定几率可以使敌人弱化，甚至于以邪力吸取敌人的精气神等，全是一些又有威力又好玩的效果。通过“熔铸”“锻冶”“注灵”3个子系统，构成了“仙剑四”中丰富多变的铸造系统。每一件装备的属性都可以由玩家掌控，并且毫无雷同。是不是觉得很过瘾又有趣，迫不及待地想要尝试看看呢？

包括五灵仙术的修习系统，还有刚才介绍的铸造系统，都与我们这一次“给予玩家更高自由度”的设计理念息息相关。在不破坏游戏平衡的大原则下，让所有人更自由地支配游戏中的方方面面，一定能在玩的同时，获得更多乐趣。

“剑”之所向

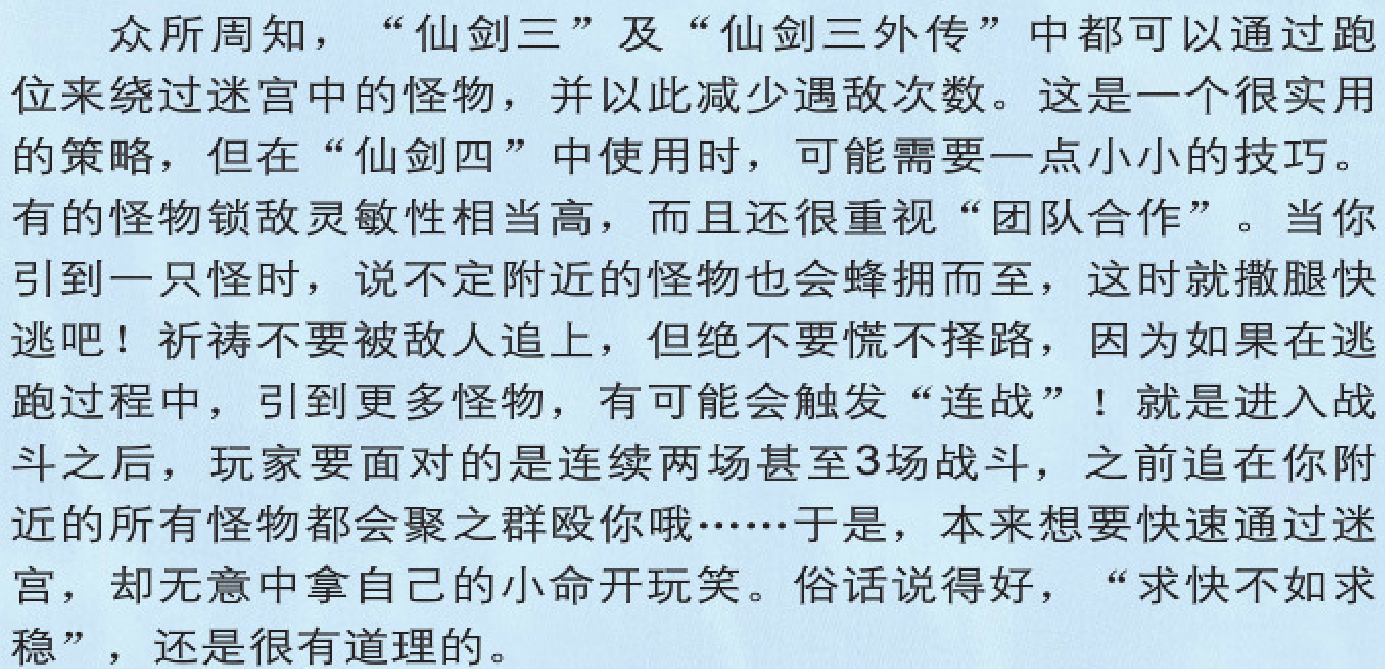
“仙剑四”中的怪物比之以往各代，聪明程度也有不小的提升哦。作为与玩家为敌的各类妖怪、Boss，没有理由在玩家不断变得厉害的情况下，继续呆傻地胡乱对着玩家砍吧？所以对应玩家可以选择上场队员的设定，这次怪物们的战术也升级为“轮番上阵”。







新的战斗视角，新的组队方式，通过这些游戏截图，可以窥到很多小秘密哦～～



众所周知，“仙剑三”及“仙剑三外传”中都可以通过跑位来绕过迷宫中的怪物，并以此减少遇敌次数。这是一个很实用的策略，但在“仙剑四”中使用时，可能需要一点小小的技巧。有的怪物锁敌灵敏性相当高，而且还很重视“团队合作”。当你引到一只怪时，说不定附近的怪物也会蜂拥而至，这时就撒腿快逃吧！祈祷不要被敌人追上，但绝不要慌不择路，因为如果在逃跑过程中，引到更多怪物，有可能会触发“连战”！就是进入战斗之后，玩家要面对的是连续两场甚至3场战斗，之前追在你附近的所有怪物都会聚之群殴你哦……于是，本来想要快速通过迷宫，却无意中拿自己的小命开玩笑。俗话说得好，“求快不如求稳”，还是很有道理的。

当然，从另一个角度来讲，如果玩家对自己当前实力很自信，不如用以上的方法，把许多怪物一次清光光，绝对高效率。或者使用系统提供的“快速战斗”功能，只要你的实力够强，一键按下去，不用操作其他任何东西，战斗就会飞速地取得胜利。这一招够替“懒人”着想了吧？

小怪们尚且知道团结起来运用战术，Boss就更不用说了。为了表现出足够的特色与能力，“仙剑四”的Boss们都有独立的AI和战斗判断。换言之，每个Boss都有不同的表现形式和战斗特色，并非像以前那样固定地发动技能或施放法术。

Boss也会针对敌我双方的特点进行不同的攻击或选择异样的战术。极端的情况下，如果我方过于依靠某个角色，或者团队中某个角色过弱，那么很容易就被Boss找到突破点击败。实际游戏时，玩家们不妨将Boss当作真正的人来对抗试试看，不要觉得人多可以欺负人少，否则一定是大侠要重新来过了……

其实还有好多与系统相关的东西没有介绍，像战斗里考验玩家反应的“主角连击”、战斗运镜不同以往的华丽表现以及战斗或通过迷宫时“投机取巧”的方法。种种遗憾只好留到下期继续了，请期待下一回对“仙剑四”各个辅助系统的介绍《陌上繁花妍似雪》！

书仙秘谈

大家好，老夫书中仙又来了。方才已经讲了不少舞刀弄剑、斩妖杀怪的规矩方圆，那老夫就降降戾气，讲些修身养性、耳目一新的事物——话说这次“仙剑四”“舞刀弄剑”，那是相当值得鉴赏！

从“仙剑三”就有的一些绚丽之物，比如刀剑会有挥动的轨迹之类，这些效果“仙剑四”中依旧存在，有更多的武器会散发出仙家光彩。兵器执在手中，就会放出仙光瑞气，数丈之外都可看见，任谁也知道你拿的是神兵利器，绝非凡铁；而在战时舞动起来，更是眼花缭乱、美不胜收啊，哈哈！

尚有那个评分系统，看“上软”小气得啥都不说。其实里面玄机大了，更是牵扯了他们不曾透露的连击、连杀、秒杀、全灭之类的一堆新花样。咳……这次老夫学乖了，“上软”还没叫闭嘴，老夫就主动话题点到为止，下次再继续爆料，这次先打住了～哈哈！

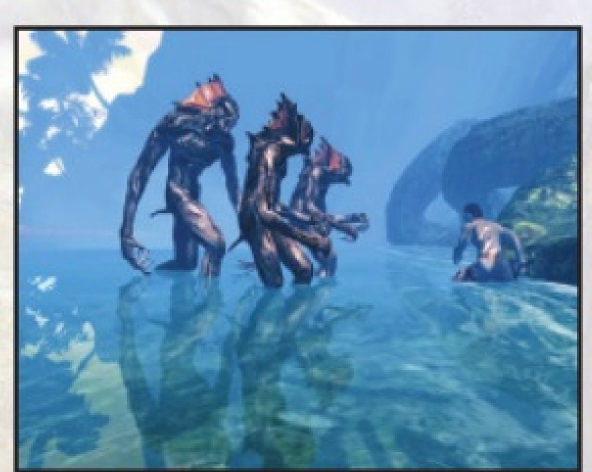


科南时代——希伯莱人的冒险

■北京 苏苏
推荐度：★★★★

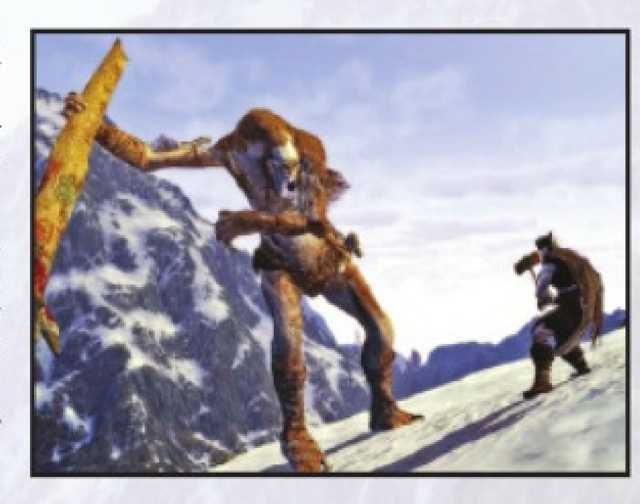
大型多人在线	英文：Age of Conan：Hyborian Adventures	上市日期：2007年10月
	制作：Funcom	发行：SCi，Eidos Interactive

作为Windows Vista下的第一款DirectX 10级网络RPG，《科南时代——希伯莱人的冒险》在2007年4月初开放了公共测试。游戏背景取自于一个西方著名的传奇故事。出自美国作家Robert E.Howard于1932年创作的小说《科南时代》中创造的科南（Conan）这一人物，他生活在一个虚构的充满冷兵器和魔法的时代Hyborian Age。



Hyborian一词音译自希腊语Hyperborean，意思是“北方边疆的野蛮人”。由此，也不难想象游戏的整体风格将充满一种奔放的味道——广袤的荒野、风吹草低见牛羊的草原、孤独的侠客以及远处依稀可辨轮廓的建筑物。

强大的野蛮人已经占据了王座成为Aquilonia之王，而游戏世界也早已成为充满黑暗与罪恶的混沌之世。这里四处散布着怪兽和异类，邪神、失落的文明和人类并存，恐怖的黑魔法与血腥的战斗正在慢慢吞噬着人们仅存的信念。



运用了DirectX 10技术完成的画面效果逼真，充满幻想色彩，而对应的7.1声道环绕立体声音效令玩家犹如身临其境。制作者在本作中采用了独特的“即时战斗”引擎系统，玩家不仅可以直接展示丰富的战斗动作，还可以在战斗中指挥其他玩家或将NPC形成编队，展开波澜壮阔的战争。和《魔兽世界》中的公会类似，玩家可通过团长或会长的指挥，组成强大的阵容，发动公会战或是攻城战，相信其场景一定相当恢弘。

其实，本作最初是计划随Vista系统同时推出的，但在Vista推出前的最后时刻宣布会延期6个月。不过既然现在已经开放了美服公测，表明游戏的开发过程应当还是较顺利的。



黑暗降临

■北京 天使信差
推荐度：★★★★

大型多人在线	英文：Darkfall	上市日期：未定
	制作：Razorwax	发行：Aventurine S.A.



《黑暗降临》由名不见经传的挪威Razorwax小组制作，比起如暴雪之流的大型公司来，如果不是产品有过人之处，想来根本进不得玩家法眼。Razorwax异军突起，不但没有淡化杀戮场面，反而把PVP作为游戏的最大卖点。

游戏以Agon世界为背景，提供了6个种族供玩家选择：人类、侏儒、精灵、半兽人、狼人和凶暴的Alfar。本作的角色系统十分灵活，允许玩家进行高级的个性化定制。游戏中提供了种类繁多的特殊技能和符咒，玩家可以根据自己的喜好选择，最终将自己的角色培养成为如猎人、雇佣兵、铁匠、术士、刺客、拳击者、巫师或是渔夫。当然，角色的发展都将取决于你在游戏中对待“PVP”的态度。

游戏制作者借鉴了知名网游《网络创世纪》（UO）和《上古卷轴》系列的设定，并有所延伸和发展。在UO中，大约有100种技能和符咒，而本作至少是其10倍之多。设计如此之多的选择，制作者就是希望能够令每一个角色都具备至少一项独特的能力。游戏摒弃了人物级别而以人物技能的高低将其取代，升级系统是100%的技能系统。也就是说，当玩家学得剑术后，你每次攻击怪物时，剑术技能就会有所增长。喜欢近战的玩家就可以学习斧技能，并学习相应的躲避、重劈等相关技能。每个种族也都会有自己的特定初始特长。

游戏中的怪物造型更是别开生面，祭祀、牛头怪、石怪、黑骑士、行尸、哥布林、盗尸者、恶魔眼、火龙、圣甲虫等多不胜数，其中有些怪物甚至在同类游戏中从未出现过。

玩家可在安全区域内建造自己的房屋，甚至搭建城堡，而PVP的游戏目标使种族之争、公会战役乃至攻城掠地都成为可能。

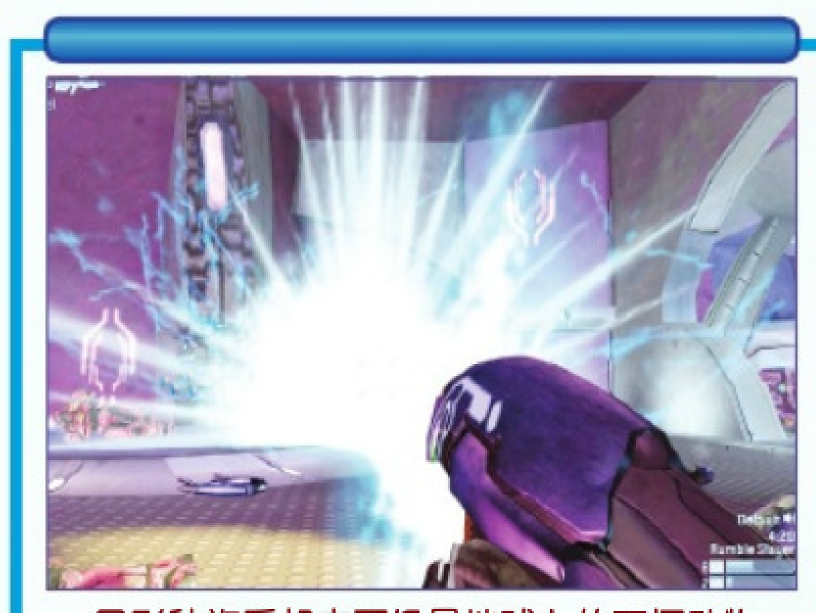
如果你既不想独自冒险，又不愿意与陌生人结伴，那么制作者非常体贴地为你找来了帮手——玩家可以在游戏中雇佣NPC作为自己的随从。这些NPC随从可以帮你携带物品，和你并肩作战。在战斗中玩家甚至可以向他们下达命令，完成诸如“补血”“侦察”“巡逻”或是“伐木”“挖矿”“钓鱼”等任务；偶尔让他们进行一二次“偷窃”，说不定还会带给你意外的惊喜。



Halo 2
光晕2

■ 江苏 防弹手柄

射击	制作：微软游戏工作室	上市日期：2007年5月8日
	发行：微软	推荐度：★★★★☆


异形种族看起来更像是地球上的两栖动物

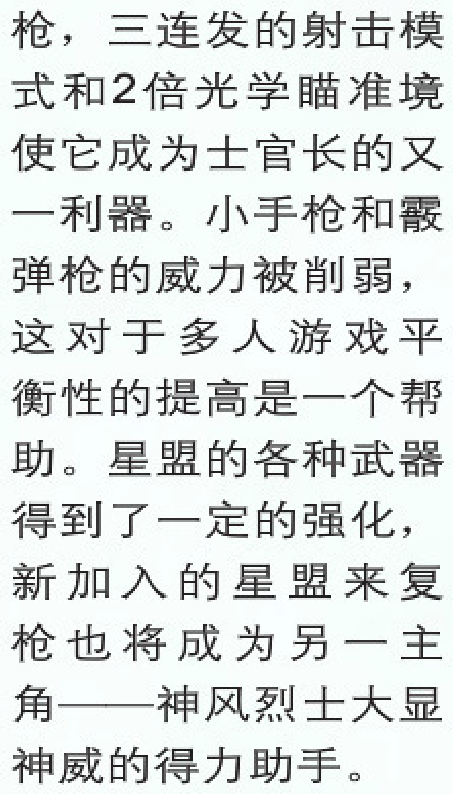
相对前作的提升

《光晕2》的游戏系统针对其前作中大受好评的动作元素进行了强化，双手武器系统和近战系统是2代的两大特色。玩家可以左右手各持一件人类或者星盟的小型武器，这样，人类火药武器的高射速和星盟能量武器的破防特性将会得到完美的融合。在前作中遭遇拥有能量盾防护的星盟精英，玩家需要先切换到缴获的星盟电浆手枪蓄力攻击后，再切换回火药武器进行致命打击。而在2代中，玩家可以用“左右开弓”的连击方式完成这个操作，战斗的流畅度会得到质的提升。PC版在双手武器状态下的射击将由鼠标的左右键完成。近战是Halo系列特别强调的一个重点，不少皮糙肉厚的星盟（如猎人）都有致命的要害部位，只要近身后挥舞枪托就能轻松搞定。在本作中，玩家可以缴获星盟的离子光剑。这是一种可以锁定敌人后以冲刺方式进行必杀攻击的武器。

乘具方面，游戏并没有原创的设计，而是针对前作的乘具系统进行了一定的优化。射击敌方的乘具可以产生符合逻辑的毁伤效果，人类增加了锁定乘具后自动发射的导弹武器，这对星盟性能优良的飞行乘具将是一个考验。玩家还可以在激烈的战斗中抢夺敌方的乘具。

人类武器方面，取消了通常的冲锋枪，取而代之的是可以双手装备的小型冲锋枪M7。这是一种高射速、高精度的单手武器。BR55是新加入的主力步枪，三连发的射击模式和2倍光学瞄准境使它成为士官长的又一利器。小手枪和霰弹枪的威力被削弱，这对于多人游戏平衡性的提高是一个帮助。星盟的各种武器得到了一定的强化，新加入的星盟来复枪也将成为另一主角——神风烈士大显神威的得力助手。


本作中士官长的新步枪


光剑将使得士官长和精英之间的“论剑”成为可能

没有多人模式，Halo的魅力就会大幅降低，此次的Vista版对此尤其重视

相对Xbox版的改变

2004年发售的Xbox版《光晕2》震动了整个游戏业。现在，2007年发售的这款Vista版在图像表现上是否会落伍？根据GDC07上推出的试玩版情况来看，这个担心是毫无必要的，因为此次的移植工作是由BUNGIE和微软游戏工作室旗下的Hired Gun制作组合力完成的。考虑到在分辨率提升后的图像质量，两个小组弃用了Xbox版中的全部图像素材、模型而进行了重新制作，玩家将会看到Xbox版中所没有的华丽特效和更为细致的视觉效果。在目前公布的截图中，我们发现了士官长的盔甲和武器模型上增加了高光效果。当然，游戏要求的配置相对2年前的Halo视窗版而言也有很大的提高。玩家需要2GHz或者同等级的CPU，支持DX 9.0的显卡和至少1GB的内存才能使其流畅运行。


疣猪号此次会有轻重武器版的两个型号

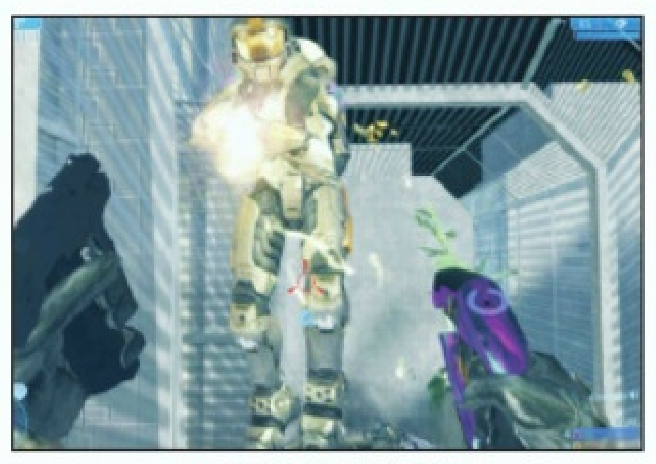
针对Vista的新特性

《光晕2》是微软Games for Windows计划中的重头戏，因此，这款专门为新操作系统设计的游戏也具有许多堪称“第一”的特性。它将是第一款不用安装到硬盘就可直接运行的PC游戏。对应Vista的“快速安装”功能，将《光晕2》的游戏盘放入光驱后，我们可以享受到TV玩家“光仓即运行”的便捷。在玩家的厮杀过程中，安装程序会以后台运行的方式，将文件拷贝到硬盘。

PC版的地图和关卡编辑器可以让玩家们的热情得到充分发挥，不但可以设计出更为复杂的关卡，而且还可以打造全新的玩法。比如在GDC07上，制作人员通过这套工具设计出了一个“Halo足球”的多人模式。双方玩家在一个足球场中对决，目标是一个巨大的圆球。在控制了这个圆球后，用疣猪号吉普车将其拉到对方地图的“底线”位置就会获得胜利。

Vista平台将会整合Xbox 360和PC的用户资源。《光晕2》也将对应这个特性，它是第一款加入了“成就点”的PC游戏，和Xbox Live的互动将更为深入。Xbox Live金会员用户可以用原有的口令，进行《光晕2》的Vista对战。此外，微软官方还表示，已经注册为Xbox Live金会员的玩家，将可免费成为Windows Live的金会员。也就是说，玩家的会员资格在Xbox、X360和Windows Live上将全面通用，而玩家的会员资料以及游戏成就也将同时适用于PC和家用机两个平台的《光晕2》中。P




这就是双枪系统

Teenage Mutant Ninja Turtles
新忍者神龟

■ 北京 迷路狗狗



动作	制作：Ubisoft Montreal	上市日期：2007年春
	发行：Ubisoft	推荐度：★★★★



今年，在动画改编电影领域有两件大事最为引人注目。首先是曾经叱咤风云的“变形金刚”重出江湖，以强大的电脑特效带给人们无与伦比的视听享受；其次是4只带着不同颜色眼罩、手持不同种类兵器的绿色基因突变小乌龟，将要以全新的三维姿态再次登陆动画市场，迎接更为危险的挑战。对于游戏玩家来说，值得高兴的是这两部电影作品都将同期发售同名游戏，让人们能够亲自参与体验这一不平凡的冒险历程。如今，随着“忍者神龟”电影上映日期的日益临近，由育碧蒙特利尔工作室制作的同名游戏也即将推出，一项新的拯救世界任务马上就要摆到广大玩家面前。

提到与“忍者神龟”相关的游戏，许多老玩家都能追溯到早先的红白机时代。最近几年日本老牌游戏厂商Konami再度推出了3款以卡通渲染画面为卖点的《忍者神龟》作品，然而单调的动作性却让这4只小乌龟明星在时隔多年后，在游戏领域的再次亮相显得不够完美。为此，凭借《细胞分裂》和《波斯王子》两大知名动作游戏系列而名声大噪的育碧蒙特利尔工作室，勇敢地买下了新版电影的改编权，全力承担起为《忍者神龟》再度证明实力的艰巨任务。下面就让我们看看这款游戏究竟会带给玩家怎样的惊喜。



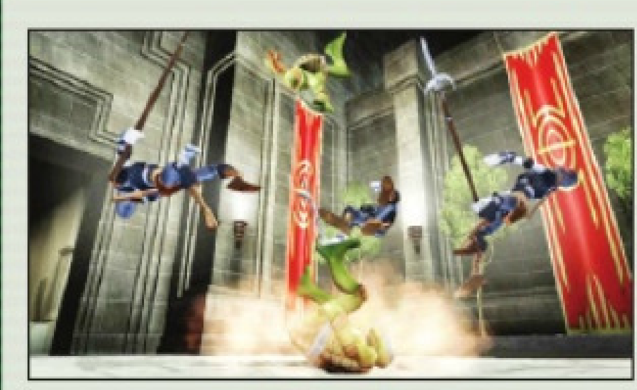
故事情节上本作将完全忠实于电影，玩家将控制那4只集可爱、幽默、勇敢于一身的乌龟朋友，继续同新崛起的恶势力团伙展开抗争。以前人们熟悉的反派牛头、猪面、史莱德以及格朗都不见了踪迹，取而代之的是野心家麦克斯以及他手下的怪兽军团，还有神秘女子卡拉以及她所率领的黑暗忍者大军。同时，包括忍者老鼠大师斯普林特、两位人类好友阿普丽尔和凯西·琼斯等忍者神龟昔日的伙伴都将再度登场，让人充满期待。

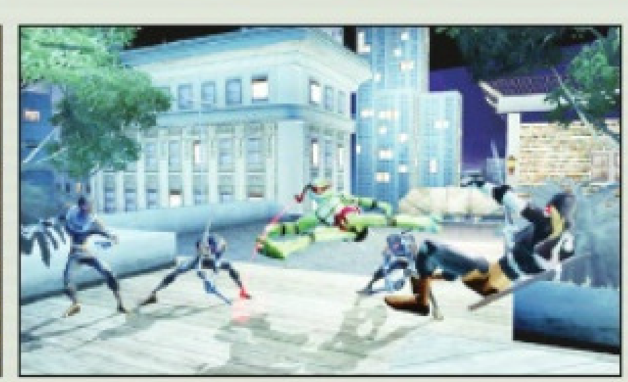
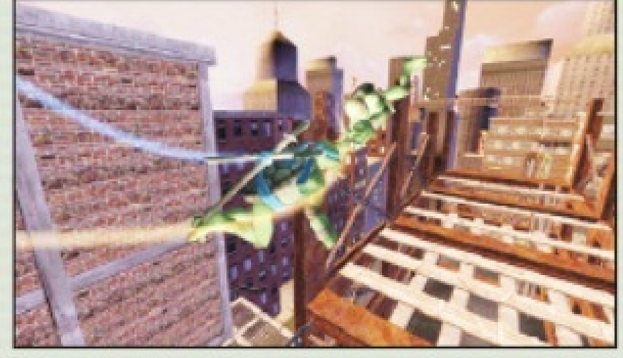
为了和电影在风格上相统一，这款游戏的画面采用了类似电影中的3D动画图像技术，游戏中4位主角和形形色色的敌人都表现得Q版卡通味十足。同时游戏里的关卡场景也跨度极大，从阴森昏暗的下水道到高楼林立的大都市，从危机四伏的森林到景色优美的高山，在强大游戏引擎以及光影特效的支持下显得华丽多彩、美轮美奂。此外，游戏各大关卡中的Boss级怪物也都设计得魄力十足，夸张的身形加上极具震撼力与观赏性的进攻手段，相信会给玩家造成不小的威胁。

本作采用了传统动作游戏的闯关模式，玩家除了要面对不计其数的敌人小喽罗以及实力强大的Boss外，还要绞尽脑汁破解一些动作谜题。为此，制作组也为我们4只小乌龟主角们设计了丰富的动作以及多样化的进攻手段。除了普通跳跃以及二段跳等基本动作外，由于武器上的差异，每一只忍者龟都有自己独特的攻击方式。例如，使用双叉以速度见长的拉斐尔，能够灵活躲闪敌人的进攻；使用武士刀的达芬奇，具有强大的连续打击能力；使用武士棒的多纳泰罗，可以用武器作支点飞踢四周的敌人；而使用双截棍的米开朗基罗，则能够倒地旋转舞动兵刃。

像《波斯王子》一样，游戏里4只忍者乌龟也能够飞檐走壁、攀爬跳跃，甚至能够借助杠杆完成转体大回环等高难度动作。此外，画面上方的连击槽也非常关键。当玩家一直保持不间断地对敌人连续攻击，该连击槽就会被逐渐填满。当达到一定程度后玩家便能使用相应的特殊攻击手段——运用多人合击技能瞬间给敌人以致命打击，或者发动类似《骇客帝国》里“子弹时间”的“乌龟时间”（Turtle Time），轻松躲过敌人进攻并趁机予以反击。

作为一款老少皆宜的游戏，制作者此次刻意降低了游戏难度，为此玩家不必像《波斯王子》那样为一个动作谜题而不断进行尝试；同时，游戏初期还会有详细的说明指导来帮助玩家尽快熟悉游戏操作。游戏里的视角切换也非常及时准确，不会出现动作游戏中经常为人诟病的视角问题，由此也可看出制作组对于这款游戏所花费的心思。相信随着电影和游戏的相继推出，一场新的“忍者神龟”热潮必将在这个春夏交接之际再度兴起。P



New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 碎翼凤凰

前言：本期除了《模拟人生2——非常派对》外，笔者推荐的是一款小品级作品《管道探险》。其实像这类貌不惊人的游戏反而有一些细节非常引人。而喜欢竞速类游戏的玩家们不妨换换口味，规规矩矩地上路，当好《巴士驾驶员》。

2007年4月7日

巴士驾驶员 Bus Driver

模拟

制作：SCS Software
发行：SCS Software

与以往的无规则赛车不同，本作中玩家作为一名巴士驾驶员，需要严格按照时间表和规定路线行驶。本作无疑是那些“男、女魔头”们实际上路前最佳的模拟游戏。



100% 50% 10%
推荐度：70

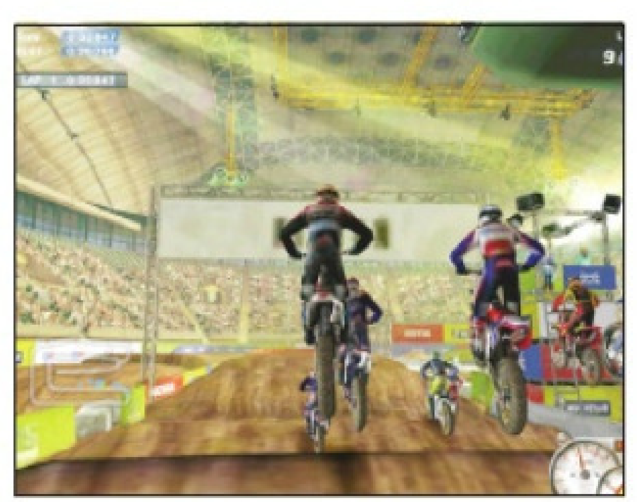
2007年4月15日

摩托英豪3（黄金版） Moto Racer 3 (Gold Edition)

体育

制作：Delphine Software
发行：Nobilis

游戏提供了包括街头竞赛、越野赛、超级赛、自由式赛车、限时赛、街道赛在内的6种不同类型的竞赛模式，32种不同性能和外观的车辆以及15条全新赛道，给你带来高自由度的赛车体验。



100% 50% 10%
推荐度：85

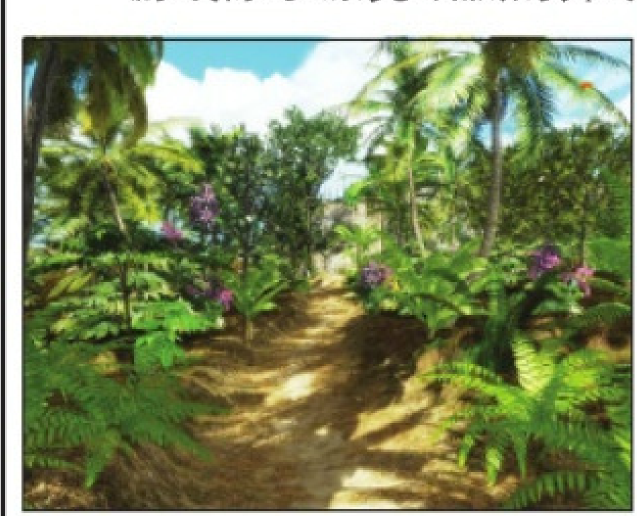
2007年4月6日

目标——金银岛 Destination: Treasure Island

冒险

制作：Kheops Studio
发行：Nobilis Group

游戏除了漂亮细腻的异域场景、危机四伏的寻宝剧情外，最具革新的就是互动物品栏游戏系统。而物品组合谜题，尤其是新的打绳结谜题的出现一定会吸引不少冒险迷的关注。





推荐度：80

2007年4月15日

热狗王 HotDog King

模拟经营

制作：Fuzzyeyes Studios
发行：Meridian4

你要做的就是建立一家热狗店，然后想方设法制作出花样和口味繁多的热狗来迎合人们的要求，招揽顾客。此外，雇佣造型奇特的店员也可以令你的生意更加红火。



100% 50% 10%
推荐度：75

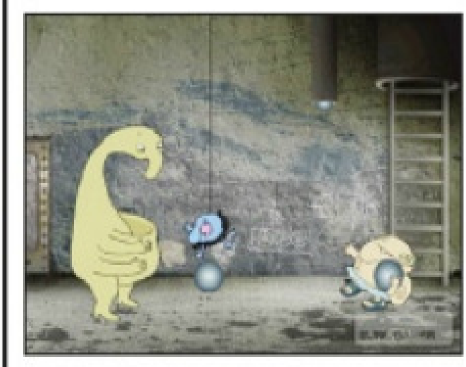
2007年4月9日

管道探险 Full Pipe

冒险解谜

制作：1c Company
发行：1c Company

玩家将在管道的世界中旅行。游戏共包含39个不同的场景、45个角色、8个街道类游戏，而其具有艺术化的动画效果将会十分吸引玩家的眼球。





推荐度：80

2007年4月2日

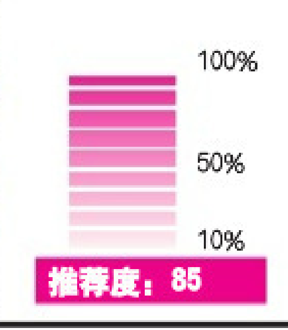
模拟人生2——非常派对 The Sims 2: Celebration Stuff

模拟

制作：Maxis
发行：美国艺电

这部资料片的主题是庆典、派对，你可以举行各种类型的聚会，布置场景、舞台，梦想中完美的婚礼也会出现。





推荐度：85

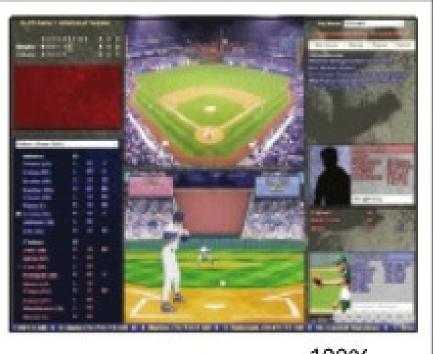
2007年4月8日

棒球巨星2008 Baseball Mogul 2008

体育

制作：Sports Mogul
发行：Enlight Software

从门票价格、贸易谈判到整个赛季流程的安排、会员签约和转会都需要玩家一一细心安排。本作已是该系列的第6部作品，在AI及图像处理上都已日臻完善。





推荐度：75

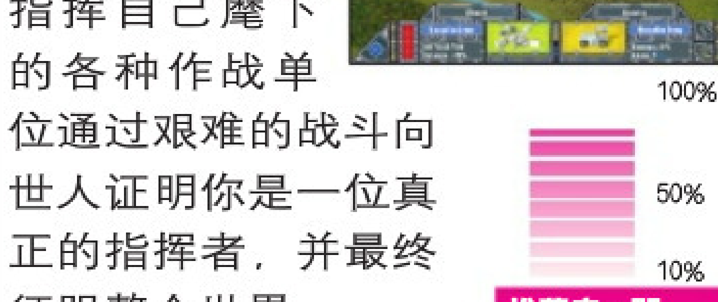
2007年4月9日

能源战争 War On Folvos

策略

制作：Lonely Troops
发行：Lonely Troops

游戏发生在充满黑暗与邪恶的未来世界，玩家需要指挥自己麾下的各种作战单位通过艰难的战斗向世人证明你是一位真正的指挥者，并最终征服整个世界。



100% 50% 10%
推荐度：75

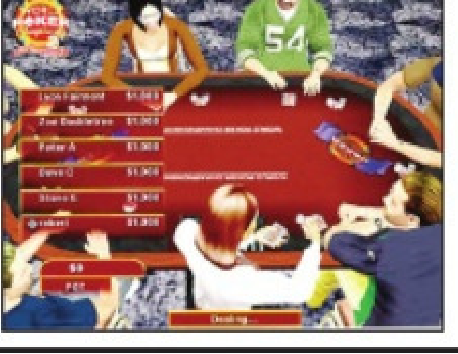
2007年4月15日

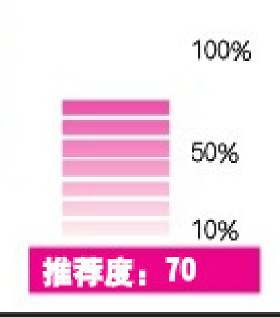
世界扑克冠军赛2 World Poker Championship 2

体育

制作：ValuSoft
发行：ValuSoft

游戏汇集了12种世界上最流行的扑克玩法，允许玩家自行设计扑克牌的图案。本作支持联线对战。





推荐度：70



《暗影神迹》多平台同辉的阿格尼斯

在网游市场发达的中国，PC、手机互联网游的概念已经提出一段时间了，但限于目前国内手机网络发展的限制，这一概念仍未变成现实。不过，一款号称“世界上首款针对移动设备的高性能跨平台MMORPG”已经在北美地区进入Close Beta测试，它就是以中国开发人员为骨干制作的网络游戏《暗影神迹》（Shadow of Legend，以下简称为SoL）。

■北京 Merlin

成为现实的跨平台互联

SoL是目前为止第一款能在真正意义上实现电脑与手机之间同步互动的大型网络游戏。玩家将不再受到硬件平台的限制，只要你拥有一部智能手机，就能随时随地进入SoL的世界。为了实现这一理念，SmartCell在自身拥有的HCM技术（即高性能跨平台移动技术）的基础上开发出了Aether移动网络游戏引擎。游戏开发者表示，SoL与以往手机游戏最大的不同就是每个不同的平台都可独立实现游戏中的全部功能，且在内容、画面上基本没有差异，从而实现真正的多平台同步。你可以不受场地和时间限制，随时从口袋里掏出智能手机或PDA展开冒险。一旦你在游戏中感到力不从心，还可以马上打个电话给朋友，让他助你一臂之力！

SmartCell Technology是一家基于移动设备的游戏和娱乐服务提供商，致力于为Palm、Pocket PC等移动平台的用户提供应用方案，总部设在美国加州风景如画的小镇——橘子郡（Orange County）。2001年，公司在上海成立智川（上海）信息技术有限公司，作为其研发中心，业务也集中到互联网移动应用软件的开发上。2006年春，智川信息成立了Jupiter团队，投入《暗影神迹》的开发。目前，Jupiter团队拥有超过40名成员，正在为《暗影神迹》的面世而不懈努力。

操作简便的奇幻冒险

▼游戏采用2D画面设计，以配合智能手机的机能





▲游戏界面十分简单，只有不多的几个技能按钮

SoL是一款以西方中世纪为背景创作的奇幻风格网络游戏。SoL的世界里充斥着雄伟的城市、湿润的草原、白雪覆盖的山脉以及黑暗恐怖的地下城。你可以在游戏中看到农民、骑士和城堡，可以看到精灵、兽人、水界异灵等似曾相识又有所不同的种族。游戏中的阿格尼斯世界是一个由万能神创造的魔法世界。玩家出生在这个世界上，就是要与邪恶势力展开殊死抗争，拯救逐渐沦陷的大陆。为了配合智能手机的操作，开发者对游戏的操作系统做了大幅的优化。从发布的演示画面看，行动、战斗和使用道具的操作都十分简单；无论使用PC还是智能手机，无论使用键盘还是触摸笔，玩家都能很快投入游戏。

暗影神迹 ●制作：SmartCell Technology ●运营：未定 ●游戏状态：4月28日北美内测（国内未定）
●官方网站：http://www.shadowoflegend.com

战斗：爽快的即时制

虽然考虑到手机操作的易用性，SoL依旧采用了网络游戏中最受欢迎的简捷、爽快、富于变化的即时战斗方式。和其他网游一样，玩家在组队的战斗中能得到更多的乐趣。如何把握向敌人发动攻击的时机，怎样部署和分配战斗单位，如何搭配不同的职业，都是需要你考虑的问题。而电脑和手机玩家组队或许会为接下来的战斗带来不一样的体验。



◀电脑和手机玩家一起组队杀龙，不过大家怎么能及时沟通，恐怕也是个问题

生活：寻找UO的感觉

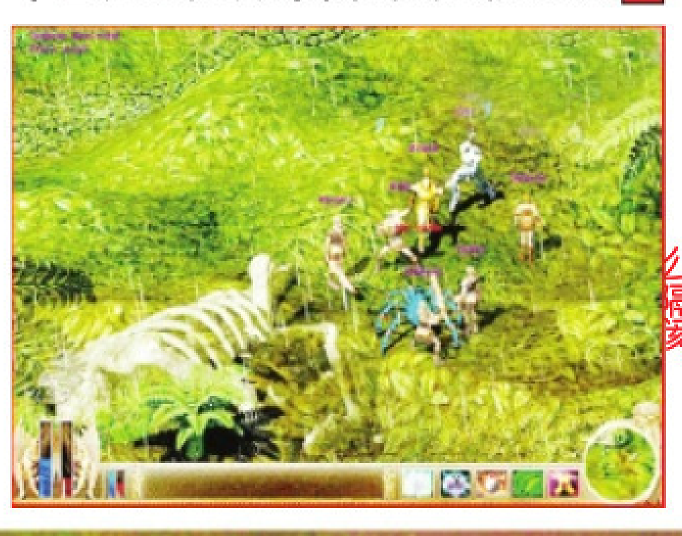


◀除了冒险，你可以通过生活系统在这个世界里过活，其实优秀的生活系统更能吸引玩家

我们都知道，《网络创世纪》（UO）的世界是如此丰富。你甚至可以不去冒险，只是做一名默默无闻的面包师。SoL的生活系统也希望向这个方向看齐，玩家可以扮演各种各样的人物，如铁匠、食品供应商等；你可以去酒馆和雇佣兵营跟前碰碰运气，看看是否能找到自己期望的工作——在冒险之外，你可以在这里享受生活，赢得荣誉，在这里体验另外一种人生。

任务：史诗般的感受

SoL中有几百个精彩有趣的任务，它们不但在剧情上很吸引人，进行的过程也十分有趣。比如，一些生活在阿格尼斯大陆上的生物心怀鬼胎，它们精心设下陷阱引你上当。你需在与NPC对话接受任务时仔细听清每一句话，确保这不是个可怕的阴谋。由于SoL的背景源自欧洲中世纪，因此游戏中任务的设计也着重突出了史诗般的感受，从而创造了一个世界观更为丰富的游戏氛围。P



◀中世纪、剑与魔法SoL中的背景设定对中国玩家并没什么隔阂

由J2M开发的赛车网游《光线飞车》（以下简称为RC）日前已在韩服顺利收费，真人、实景、拟真似乎是它吸引众多玩家的秘诀。不过在单机游戏领域，即使是《极品飞车》（以下简称为NFS）那样的热卖竞速游戏，追求的也是爽快的操作感，并不严格强调拟真。而RC同样是将虚拟与现实有机地结合起来。

■安徽 牙牙



RPG竞速
《光线飞车》韩服测试报告

首尔自驾游，NPC任务种类繁多


▲ 建筑和地面的反光看起来很真实，低配置玩家也不需担心游戏要求过高


▼ 任务NPC头顶上有醒目的惊叹号，你可以接到接力、追击等多种任务

在NFS系列令人不解地越来越崇尚黑色调时，RC的画面看起来倒更贴近NFS前几代所追求的明亮风格。如果你的电脑性能可与如今的次世代游戏机匹敌，那么作为次世代游戏特征之一的HDR光效会让整个RC的世界看起来绚烂夺目。你会看到汽车车身上流动的光影，你也会看到玻璃材质装修的建筑上真实的反射效果。游戏中还真实地模拟了天气效果。在体验韩服的几天里，笔者碰到了雨、雪这样的坏天气。在游戏正式运营后，天气的变化是随着首尔当天真实的天气情况变化的。也就是说，现实中首尔如果电闪雷鸣，游戏中同样会大雨倾盆。

我们之前已经知道，RC中的城市是以真实的首尔为蓝本制作的，这一点看来并非虚言。在游戏中可以找到首尔的一些著名景点和标志性建筑，如有韩国故宫之称的景福宫、昌德宫等；一些有名的购物中心也出现在它现实中所在的位置。目前的首尔地图主要以都市风光为主，不知今后是否会扩充地图，加入郊外等别具风情的场景。

在首尔的街上兜风时，你会领略到RC中所谓的RPG要素，那就是由NPC提供的繁多任务。玩家可以接受这些NPC的任务，目的多为在规定时间送NPC到达目的地。任务完成后会获得经验值与经济上的奖励，此外也会有一些特殊奖励任务。

头顶超车，游离于真实虚幻之间

对一款竞速游戏来说，操作感是玩家关心的焦点。在笔者看来操作感较好的竞速游戏，有两点很重要：一是车辆在直道高速行驶时方向应该稳定，超车时则应在高速中保持灵活；二是弯道的表现，入弯及时、弯后甩尾稳定。这两点在游戏中的表现都还不错。在直道上，玩家可使用猛加速的技能让车辆迅速提速（连点“上”方向键）。这里要注意的是，车辆在迅速提速时是不可以调整方向的，所以在加速前要调整好车辆的方向，不要对着障碍物。车辆在入弯后稳定性非常好，不会摇头甩尾；在漂移或减速中，车辆表现出很好的抓地性，这是操作感良好的表现。有趣的是，游戏中我们经常会遇到许多车辆挡住了去路。在绝大部分竞速游戏中，我们只有老实地跟在它们后面吃土；在RC中却可以用跳跃技能（空格键）越过前方的车辆，扬长而去。此外，某些建筑物还允许玩家的座驾慢慢爬上去，就像蜘蛛侠一样在垂直的墙壁上来去自如。虽然这并不都是拟真的表现，不过适当夸张一下，也会给你带来足够的爽快感。

RC中的一些车辆性能需要学会一定的技能后才能体验出来，如左右移动、辅助推进器等技能都需玩家通过任务获得。拥有了这些技能的玩家将在比赛模式中如虎添翼。可以看到，任务将是初入RC玩家的必修课。


▲ 没想到跳起来有这么高，一不小心就真的变成“飞”车党了


▼ 汽车竟然可以攀岩？这可不是做梦，RC里的“飞”车就可以做到

爱车，有什么可以被改装


▲ 某些技能的取得也和车辆的部件有关，这涉及到车辆改装。而游戏在数据传输方面采用了P2P技术，笔者在韩服测试，几乎没有感到网络延迟

在如今追求个性的年代，恐怕谁也不愿自己的爱车与别人的相同，那就要对车辆动“刀”，在细节上修改了。游戏目前准备了70多种型号的汽车可供玩家选择，而改车系统内容也非常丰富。可让玩家提高自己车辆参数的部件大致有：引擎、刹车、轮胎、变压器、方向盘、悬挂系统等，这些部件的改造对赛车性能有很大改变。同时，系统中还提供了车身、车门、车前盖、车前灯、车尾灯、车尾翼、散热器等部分的细节改造。你可以重新为爱车喷漆、设计车牌，甚至在特殊部位粘满贴纸，让玩家可以拥有一款属于自己的赛车。这些部件并不一定是通过购买得来的，在任务奖励中玩家可以收集一种特殊的拼图碎片，凑齐一套后可以用它换取一些珍贵道具。P

光线飞车 ●制作：J2M ●运营：久游网 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://rc.9you.com



奇迹世界 SOUL OF THE ULTIMATE NATION 群攻路线

《奇迹世界》副本心得

自从《魔兽世界》盛行之后，副本已经是当下新网游的“标准配置”了。设计得好的副本中不但掉落的装备令人垂涎三尺，一些解谜和隐藏剧情的设置也是对砍砍杀杀的有益调剂。相比之下，《奇迹世界》（以下简称为SUN）中的副本不仅具这些基本特点，也有与其他网游副本的不同之处。

■安徽 牙牙

副本的阶段性：单刷走捷径

在SUN中，副本最大的特点就是其随进入人数的不同自动调节难度。也就是说，队伍中人多时难度自动提高，人少时难度则维持在较低的水平上，非常人性化。这一特点就造就了副本的阶段性。大家都知道，我们7级时可以创建第一个关卡副本——不详的传闻。在角色等级没有提高前，一般我们只能组队打通，而等级提高后某些职业（如走攻击路线的法师）是可以单刷副本的。单刷的好处很多，不但独享装备的奖励，副本结束后的900点经验值奖励更是诱人。

法师如果要单刷“不详的传闻”，一般要等到18级左右，前提是要出双缠绕和群攻技能（如火焰枪）。单刷一开始不用引太多怪，等怪物集中后迅速施放缠绕技能，固定怪物并展开攻击就可以了。由于缠绕的施放有几秒钟冷却时间，这就需要法师准备足够的红瓶来抵挡怪物的攻击。这样的单刷可迅速提高玩家等级，更可获得同等级的装备供合成系统使用，可谓一举两得——如果单靠用金币购买装备合成的话，相信再富裕的玩家也会有山穷水尽的一天。

▼ 找新手村的“神仙姐姐”对话，就可以创建自己的战斗区域





▲ 副本会随进入人数的不同自动调节难度，但不考虑等级

控制与输出同样重要：队伍的组成

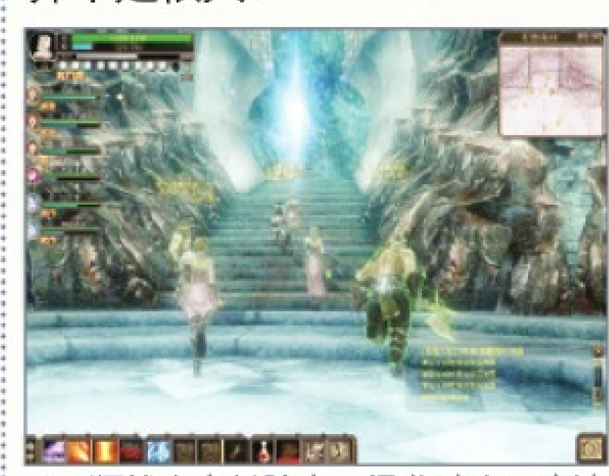
在SUN的副本中，一支队伍中至少应有一名龙骑士与魔法师配合，保证伤害输出。此外，队伍中最好有两名魔法师。两名魔法师配合可互相弥补缠绕技能的冷却时间，将怪物永远定住。固定之后就比较简单了，只要轮流释放群攻法术即可。一些玩家在副本中可能有这样的误区：喜欢使用可群攻的击退、击倒技能。实际上，一名攻击法师千万不能点“水墙”技能，因为该技能可将怪物推开（龙骑士也有类似技能）。用在Solo时正好，而在以群攻为基础的副本中，把怪拉到攻击者身边尚且来不及，怎么能随意就把它们推开呢？所以，一名玩家在游戏初期就要确定自己究竟是走Solo路线，还是走副本路线。两条路线的战斗方式有很大区别。P



▲ 大部分玩家还是喜欢走群攻、练级的路线，Solo技能一般较少使用

团队合作过难关：职业的配合

虽然单刷有一定的好处，但是刷多了难免会觉得枯燥无味，大多数时候打副本还是需要依靠团队配合。和《魔兽世界》相同，在SUN中场面的控制是副本的重点。场面控制的重点无非是抗怪、输出、控制、恢复等几个环节，而各职业的作用也各不相同。狂战士血长防高，自然是抗怪的合理人选；龙骑士、魔法师攻击力强大，自然是输出的主力。而恢复在SUN中则显得不是很重要，因为游戏中的红瓶已经可以满足玩家战斗的需要了。虽然生命系法师在副本中回血的效果不错，也可以复活队友，但在现阶段的副本中作用并不是很大。



▲ 狂战士血长防高，但龙骑士、魔法师才是攻击的主力

狂战士使用说明书

狂战士不论从其基本属性还是拥有的技能来看，都是抗怪的合理人选。狂战士在游戏中大致可分为狂暴战士与守护战士两类。在前、中期副本中，这两种类型的狂战士抗怪时各有利弊。一般来说，守护战士是玩家最喜欢的抗怪职业，双吼技能的配合可提高玩家HP的上限，是副本中最实用的辅助技能。守护战士的元素抗性也很高，所以其防御是全方位的。但守护战士的缺点表现在装备上，因为在游戏前期限于升级点数而无法完整着装，玩家想穿齐一套装备需到游戏中期以后，因此这是他的一大劣势。相对而言，狂暴战士如果在游戏前期比较富裕，很快就可以将自己的装备升到较高级别，进而提高他在防御技能上的不足。狂暴战士没有双吼加血的技能，且其技能中多是击倒、击退等附加效果，很容易在战斗时OT。

不论是什么类型的战士，在副本中都应冲在团队的前方。在怪少时，狂战士应拉住攻击力最高的怪物的仇恨，但对“嘲讽”技能，笔者并不推荐升级。因为狂战士抗怪主要还是要以伤害输出为主，多用“雷霆”控制怪物的移动，以辅助输出。游戏中有很多群攻的机会，在法师、龙骑士群攻时，战士应第一时间拉住战斗圈外的远程攻击怪物，这是狂战士在副本中的重点。P

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：4月18日公测 ●官方网站：http://sun.the9.com



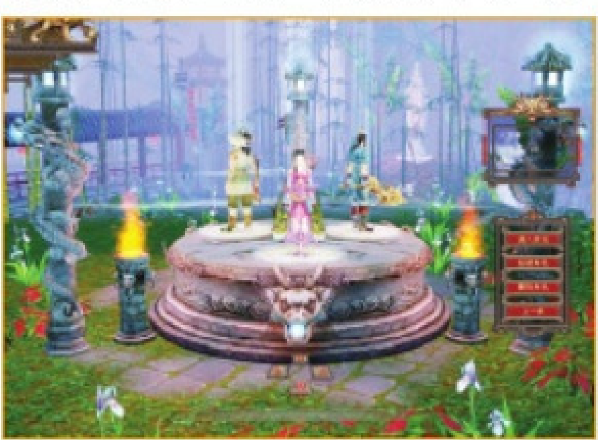
《天龙八部》公测最速升级指南

在《天龙八部》中，20级以下的人物提升等级是比较轻松的，随便在城里走几圈就能升到10级。这个阶段的升级主要是通过新手任务，其目的就是让你在四处蹓跶的同时与各个NPC对对话。不然等到需要购买什么物品或要学习新技能时，不知道去找哪个NPC就非常郁闷了。

■北京 水鸟

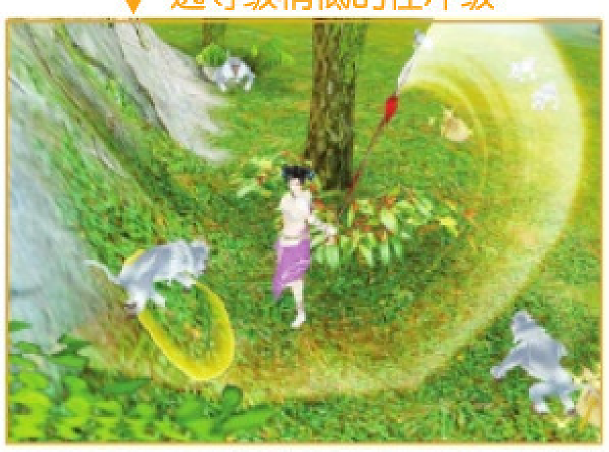
10级之后，打怪与任务并重

10级以后，最有效率的升级方式还是将打怪与任务结合。因为这时通过任务虽然也可以升级，但速度会慢一点，而加入门派后，你已经可以学习各门派最基本的招数，可以明显提高人物的攻击力。更重要的一点是，通过任务获得的金钱奖励是固定的，要想挣得更多的金钱，当然只能通过打怪、捡宝物来获得。关于如何选择冲级区域，游戏中其实有很详细的介绍。选择比自己等级低2级以内的怪物作为冲级对象是最合适的，此时杀怪的难度适中，得到的经验值也并不太少。10级之后，游戏人物等级的提升需要玩家手动完成。这是因为经验值除了用于提升等级之外，还可用于学习并提升战斗技能。建议玩家每提升一个等级后都能剩余1万点以上的经验值，以保证你能继续提升战斗技能。



▲ 10级后可手动控制升级

▼ 选等级稍低的怪冲级



寻找“头目”，升级与打宝两全



▲ 头目怪易出好装备

▼ 要留心棋子的攻击



如果你打算去冲级并确认了冲级区域之后，应该四处转转，找找周围是否有“头目”怪出现。带有“头目”字样的怪物其等级与非头目怪相同，只是防御相对较高。小心一点，多花些时间就能战胜它，但头目怪掉落极品装备的几率可要高出许多。注意，在一个冲级区域内（一般只出现同一种怪物）一般只有一名头目怪。虽然难免有抢怪的情形发生，不过《天龙八部》中怪物的刷新较快，头目怪一般2分钟左右就会再次刷新。因此，只要找到头目怪出现的位置，在就近处冲级保准没错。

20级之后大家可以刷棋局，这是经验值最多的冲级法，想必大家都知道。注意，一定要组上有实力的队伍，不然可不好打。一般50级以前，刷完一轮棋局可以长一两级；最后，别忘了“领双”。

适合的冲级地点和冲级任务

天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：5月9日公测 ●官方网站：http://tl.sohu.com

上面的方法适合大多数玩家的路线，其实还有其他的升级捷径。

一、黄眉僧新手任务可缓交

笔者在接到黄眉僧进塔打怪的新手任务时，没有交任务，出来升到10级，进门派后再次回到塔里练级（记得领双）。这里刷怪的速度和经验值奖励都非常好，可以刷到50级。同时，这里也是练“宝宝”最好的地方。如果你是看了笔者的介绍才去那里练级，估计一定是人满为患的。

二、敦煌宝藏洞

如果人多，可以再换个地方，敦煌的宝藏洞就是不错的选择。宝藏洞洞口的底层刷怪的数量和速度都很不错，在这里组上两三个人，把怪引到一起用群攻技能攻击，效率奇高，可以在这里一直刷到40级。

三、可冲级的部分任务

玩家达到30级时可以接一些任务反复刷经验，连环任务“一个都不能跑”就是个很好的例子。去苏州找一个叫钱宏宇的NPC对话，他会告诉你最近边境上来了一拨靠打劫混饭吃的马贼，特别有一个叫做“余毒”的头目，仗着自己在丐帮混过，更为嚣张，钱宏宇希望你能为民除害。如果你同意，他会立刻把你传送到边境，并为你创建副本。一轮副本任务的时间为30分钟。首先，要把伪装成大宋官兵的马贼（边境上那些长相很龌龊的“宋兵”和“宋将”）尽数杀光，余毒才会出现。余毒到底是马贼的首领，而且人如其名，用毒的功夫的确了得。大家最好采用游击战策略，只要防好他的毒攻击，就没什么可担心的了。杀死余毒会得到大量的经验值奖励以及余毒的令牌。有了令牌就可以接后续的剿匪、除害等任务了。

▶ 苏州校尉钱宏宇提供连环任务



▶ 已经传送到边境，抓紧时间吧



▶ 在边境很容易就找到这些伪宋兵

▶ 余毒这副尊容真是令人不敢恭维





一款融入了“RTS元素”的网游点燃了遥远星系的战火。《战火——红色警戒》（以下称为《战火》）向我们展示了一个充满危险与刺激的星际空间。但在游戏初期，完成新手任务、提升角色的等级还是最基本的要务。《战火》中的任务有主线和支线两大类。主线任务大多推动情节发展，支线任务则会向玩家提供一些额外的技能和装备。

■湖北 Zipy

主线任务：完成新兵训练

完成游戏初期任务不仅能获得很多经验值，重要的是会得到对应的奖励，其中包括不少新手阶段的好装备以及金钱、名誉等收益。下面笔者就推荐一些在新手阶段值得去完成的初级任务。

1.新人报道

找到新兵训练官卡尔，然后选择新手奖励即可，这是谁都不应错过的任务。

2.新手挑战

找新兵训练官卡尔接受训练任务，目标是杀死日落海滩上的20只刺脊蜥蜴，并无什么难度。

3.基本防护1

系列任务的第一步。与新兵训练官卡尔对话，之后去找装备商人珊。

4.基本防护2

与装备商人珊对话接受任务。这次是去日落海滩杀死龟背兽，收集5个龟背兽的甲壳，交给珊可以选择任务奖励。继续和珊对话，会出现新的任务——继续训练。

5.清理海滩1

找新兵训练官卡尔继续训练，会出现清理海滩任务，去日落海滩杀死10只犀角龟。

6.清理海滩2

新兵训练官卡尔需要你杀死日落海滩上的10只海滩虱虫。这种怪物比较难缠，只在海滩附近出现。


▲ 循循善诱的新兵训练官卡尔

7.临时任务

你终于可以告别新兵训练官卡尔了，与他交谈会接到向深蓝基地长官巴罗尔报到的任务。

8.变异的怪兽

深蓝基地长官巴罗尔希望你去日落海滩，在变异食草兽和大型变异食草兽身上收集8个变异基因。注意这时怪物的等级已经有所提高了。


▲ 现在可以去找装备商人珊了

支线任务：有趣的任务过程

1.蜥蜴粘液

在你的角色等级达到2级时，就可以到出生地附近找到机械工人佛朗哥获得第一个支线任务。佛朗哥说，他的装备因为破损了，需要一些粘液来完成修复。粘液可杀蜥蜴获得，你会发现蜥蜴们就分布在你的周围。拿够10单位粘液去找佛朗哥，就可以交任务了。

2.龟肉羹

这是个有趣的任务。当你达到4级时，在出生点附近可以找到厨师蓓尔。她会烹调很多美食，会告诉你如果想品尝她做的美味，就要给她带来足够的龟肉。蓓尔会告诉你杀犀角龟可以获得龟肉，因此这个任务可以和清理海滩的主线一起完成。除了出生地下方外，在深蓝基地入口处也有不少犀角龟。打到6份龟肉就可以回去交差了。至于能得到什么奖励，还是各位亲自来选吧。

▲ 老头佛朗哥提供系列任务

3.修理机械

机械工人佛朗哥会在6级时提供另一个支线任务。佛朗哥说，有些装备用上次送来的粘液还是没法修补，需要彻底更换零件，它们可以从巡逻眼和侦察者身上得到。这两种怪物都出现在出生地下方，因为它们都能够远程攻击，所以一定要小心才是。打够15个零件就可以回去交任务了。

4.堕落者

8级时，你可以到不夜城找到卫兵德雷奇接到一个相对复杂的任务。与德雷奇对话，他希望你能去中心车站看看，是不是还有堕落者在那里活动，并带回他们存在的证据。来到中心车站，沿着公路向地图上方走的途中就能发现堕落者，杀死他们可以获得堕落者的标记。拿够20个，就可回去找德雷奇交任务。德雷奇得知堕落者出现后，会让你继续调查。回到中心车站，沿着公路走到第一个岔路附近，会发现堕落的袭击者，杀死他们会得到德雷奇需要的密信。拿给德雷奇后，他还会让你去杀掉堕落者头目。堕落者头目就在袭击者聚集的地方，想必之前你已经见过他。

5.丢失的货物

10级时，你可以在不夜城的军需官克利兹那里接到这个任务。军需官说，他的货物被流浪者抢走了，希望你能帮他夺回来。流浪者游荡在中心车站的左下角，很容易就可以找到他们。杀死流浪者夺回5样丢失的货物即可。把货物拿给克利兹，他会要求你送给中心车站营地的指挥官西罗。营地就在中心车站中央的位置，很容易找到，与西罗对话结束任务。P

战火——红色警戒

●制作：光联时空 ●运营：游诚时代
●游戏状态：4月18日封测 ●官方网站：http://www.fireol.com



《无厘头快块》从入门到精通

以周星驰电影中经典人物为主角的休闲游戏《无厘头快块》已经顺利内测。对那些从来没有玩过《街霸方块》等游戏的玩家来说，要理解什么是“无厘头”的“快块”恐怕还有些难度。本文就是一篇浅显的攻略，带你逐步熟悉《无厘头快块》的系统、玩法，让你轻松步入高手之列。

■福建 Dreamer

Step 1，从熟悉“快块”开始吧！



▲ 简洁明了的登录界面

▼ 创建房间后等待他人加入

登录游戏之后，你会看到类似休闲游戏中熟悉的游戏大厅界面。在这里你可以创建一个游戏房间，其间可以选择模式和人物的等级限制。如果你是第一次进入游戏，最好还是去训练模式历练一下再考虑对战。在创建了房间的情况下，你可以在开始界面等待。当房间中所有玩家都点击了“准备”后，一局游戏就可开始了。在此期间你可以选择使用的人物、对战的背景主题等。

比赛开始后，你需要像玩“俄罗斯方块”一样将不断出现在比赛区的方块累积起来，但不同的是，你的目的不是一行行地消掉方块，而是将其相同颜色的连接起来，并尽量连成大块的宝石。当同种颜色的方块累积到一定规模后，可以用掉落的爆炸方块将其消除。这时，被消除的方块就像放“大招”一样，使对方会突然落下大量不同颜色的方块，且暂时不可消除。一旦将对方比赛区完全堵塞，那么你就胜利了。显然，如何堆垒方块、何时消除方块以及道具的使用都是大有学问的。

Step 2，来认识人物和道具的作用

游戏采用6键的基本操作，W、A、S、D四个按键控制方向，J、K控制方块旋转变形的方向。此外，你可用鼠标左键点击画面上的“道具”图标打开道具栏，以左键单击选中某样道具，再点击右键即可使用，应该说是十分简便的。目前游戏大致提供了近百种道具。其中功能性道具最为实用，可给对手和自己提供增益或减益效果；救命类道具包括所有方块爆炸、下回合掉落炸弹方块等十分霸道的道具，一旦有机会使用，几乎可以直接左右游戏进程。此外就是一些装饰性道具的使用，如果你觉得光着膀子不好意思，就买身超人服来挡挡门面吧。



▲ 道具商店里有不少好东西

《无厘头快块》中不同的人物在原始设定中有不同的属性。首先，他们每个人的“大招”中不同方块的排列顺序有所不同。如果你碰上哪个人送给你的方块杂乱无章，连都连不到一起，那你就只有哭的份了。此外，不同人物奖励的金币和经验也有少许差别，因此在选择比赛角色之前可不要以貌取人啊。



▲ 这身衣服看起来如何？

5种方块在游戏中的使用

无规矩不成方圆，无方块不成快块。我们来详细认识游戏中碰到的几种方块：

1.普通方块： 基本形态的方块，可与同色方块粘连。

2.大方块： 由4个以上同色方块凝结成的大型方块，就像宝石。

3.数字方块： 对手大方块或粘连的大量方块爆炸时，会给我方掉落数字方块。该方块上有倒计时显示的数字，每回合减少1。数字清完后即变为普通方块，在此之前无法与同色普通方块凝结为大方块。

4.锯齿方块： 异种方块。掉落在同色普通方块或同色大方块上时，可使相连的同色普通方块及大方块爆炸。

5.炸弹方块： 异种方块。掉落在同色普通或同色大方块上时，可使我方整屏幕的同色方块（含数字、普通方块及大方块）全部爆炸。



▲ 这个背景看起来很特别

▶ 游戏中可选择双人对战

无厘头快块	●制作：北之辰 ●运营：百海信息 ●游戏状态：3月30日内测 ●官方网站：http://kk.wulitou.com



大软网游报

第10期

久游网揽得《仙剑Online》，休闲游戏之外"野心"昭然；史玉柱上海话短长，点评游戏圈内众生相。请看本期《大软网游报》。

头条 千呼万唤，久游网签下大宇名作网络版 齐头并进，《仙剑Online》续作研发中

本刊记者李小妖上海报道 4月6日，久游网于上海总部宣布，他们已与大宇资讯正式签约，获得了该公司研发中的两个知名游戏系列《仙剑奇侠传》和《大富翁》的网络版运营权。久游网表示，这两款游戏有望在2007年暑期陆续开始运营，以结束广大玩家长久以来的热切期待。据了解，《大富翁Online》是以经典休闲游戏《大富翁》为蓝本制作而成的。游戏继承了原版幽默的人物设定和丰富的游戏性，还加入了宠物、地产、PK等需要网络互动的玩法。目前《大富翁Online》已在我国台湾省封测。《仙剑Online》是以《仙剑奇侠传》原版的故事为背景，采用3D引擎开发的网络游戏。丰富的剧情和多个知名角色的亮相是《仙剑Online》的主要特色，它将重新描绘原版《仙剑奇侠传》中由天、仙、魔、人、鬼构成的神话世界。



▲ 久游网董事长王子杰（左）与大宇资讯总经理李永进（右）在签约仪式上



▲ 展会上贴出的《仙剑Online》海报，风格和《仙剑奇侠传》极为类似

《仙剑Online》近期的频频曝光也验证了大家的猜测，那就是这款研发了数年的游戏终于接近完成了。早在今年2月份的台北电玩展上，软星科技的发言人就向参会的玩家表示，《仙剑Online》完成度已有70%左右，大宇正在频繁地进行内部测试。游戏延续了《仙剑奇侠传》的正统剧情和世界观。在展会公布的视频演示中，李逍遥的女儿李忆如与魔尊的儿子韩仲晰的形象交替出现，似乎暗示网络版的剧情有很大的发展。

▼ 这才是正统的《大富翁Online》，而不是所谓的《XX大富翁Online》



▼ 如果《仙剑Online》能顺风顺水，上海软星也将在网游领域走得更远



此外，本刊记者在上海软星采访时意外获悉，《仙剑Online》的续作目前已经在上海秘密投入开发。续作在基本架构上仍遵循"仙剑"系列的故事脉络，但在具体情节上应该与《仙剑Online》没有太大关联。由于《仙剑奇侠传四》的开发已进入最后关头，预计《仙剑Online》续作的开发会在近期内放缓，而正式推出的时间应该在2008年之后。

焦点 "史黄金"周年庆佳绩，直指同业间恶意竞争 "白衣少年"坦陈心路，后半生欲与网游为伍

本刊记者田小猛上海报道 史玉柱从来就不是个缺乏新闻的人，当他携《征途》高调杀入网游领域后，不时可听到他的"妙语"。一年之后的2007年4月9日，史玉柱又一次出现在上海金茂大厦的发布会上。《征途》的同时在线人数是否如他所说已突破86万人似乎已不再重要，因为《征途》已经成功变成了2006年最受关注的国产网游。



▲ 《锵锵三人行》也搬到了发布会现场，凤凰卫视的窦铁嘴风趣地问道："你为什么总是穿着一身白色的休闲装？"

这一次，史玉柱的现场发言直指同业间的恶意竞争："制作外挂、攻击竞争对手的服务器，雇佣专业'骂人'公司在游戏、论坛中诋毁竞争对手都是这个行业中非常不光彩的行为。在我们公司内部，也已确认两人是带有卧底性质的商业间谍。"对于媒体评价《征途》太"黑"、收费太高，史玉柱并不认同。他认为，《征途》是为成年人设计的游戏，玩家的消费能力确实比以未成年人为主的游戏高一点。"但不花钱在《征途》中一样能玩得开心。我们设计了一整套让玩家获得'基本生活费'的方案，如'发工资'、参加比赛得奖金等。早期《征途》中个别项目收费是有些高，但通过数次'平民化'调整，消费水平已大幅下降。"中国网游产业进入"价格战时代"也是会上史玉柱的观点之一。他说，目前游戏厂商已普遍采用"包机"，即掏钱在网吧包电脑让玩家试玩的营销手段，等于"我出钱，请你玩"。今后，这将成为主要的推广手段。

在现场问答中，史玉柱也对陈天桥的战略眼光及丁磊的才华赞赏有加；对一年前某知名游戏公司董事长"不认识他"的报道，史玉柱则说，现在"他要不可避免地要认识我"。而当被问及征途网络何时上市及经营中的具体数字时，史玉柱则三缄其口，多以"处于静默期"为由回避。史玉柱说，他每天有10小时泡在网游中，后半生准备扎根网游事业。他带给网游行业的绝不是一次营销层面的冲击，毕竟他对玩家心理的把握以及对游戏价值的深入挖掘都值得从业者认真思考。



▲ 史玉柱说自己投资银行业的股权收益已有50亿元，加上网游、保健品等行业的巨额资产，财富对他已没有太大意义



大陆网络游戏开发团队系列之42

用网络构建理想国

——探访苏州九唐网络技术有限公司

■本刊记者 北四环组（苏州报道）

尽管从上海到苏州的车程仅有一小时，但城市风貌和生活节奏截然不同。从商业规则清晰、步履匆匆的国际都市上海，切换到这样安逸的小桥流水的城市氛围中，让人多少有些不适应。但在姑苏城外，不仅有古人夜泊后千古吟咏的枫桥景致以及风格不一、淑秀隽永的园林建筑，还有一片叫做“工业园区”的现代化建筑群显得格外突出。这里云集了世界众多知名电子品牌的代工工厂、物流基地、软硬件研发企业，依托于长三角地区的人才资源优势，成为中国最具活力的工业、科技园区之一。在这个园区里一处不起眼的楼层中，一支游戏研发团队已经默默耕耘了近2年的时间。

“只有自主创新才能有所作为”

和成百上千家进驻工业园区的企业一样，苏州九唐网络技术有限公司的办公场所布局极其简约。除了门口醒目的公司标志外，一间宽敞的写字间内容纳了全部的开发人员。这样的研发企业给人的感觉首先和这个城市的格调很相似——内敛、沉稳，简约、明快。这家外表简单得几乎难以给拜访者留下印象的企业，差不多把全部精力都放在了自己营造的虚拟网络世界中。



▲ 九唐网络总经理刘烨正在完成从传统行业到网络游戏行业的角色转换

在同样简洁的办公室内，九唐网络总经理刘烨的办公桌前最醒目的摆设是一对双胞胎女儿的照片。当他的目光移到照片上时，脸上浮现出的是一丝为人父的微笑。刘烨曾在金融系统工作，后又投身于石油、药物生产等行业。在谈起自己对网游的理解时，他说：“如今的网游市场变化得太快，很多国产网游都带有明显的模仿痕迹。根据几款知名游戏的特点进行拼凑，显得急功近利。这样研发出的产品风险比较大，因此，只有自主创新才能有所作为。”2005年，刘烨和他的几个朋友从传统行业中看到了网游作为一种新经济模式的崛起，于是投资成立了专注于国产网游研发的九唐网络。而园区内企业在申报项目方面的优惠政策以及“五免五减半”的税收政策，也促成了企业将办公地点选在了苏州。

“我觉得我们更强调创新，想做一款与众不同的游戏，无论从美术、策划和具体设计上，很多出发点都围绕它展开。由于我本人以前并不在游戏行业中工作，从另一个角度讲对游戏研发也是件好事，我能给予研发人员足够的自由度去发挥创造力。”刘烨用这样的话总结苏州九唐同国内一些研发团队的区别。

特色：3D引擎与经济系统的构建

在苏州九唐，目前由4名策划、9名程序员、20名美术人员组成的研发团队中，绝大多数成员均来自原盛大、金山、昱泉、网易等国内知名的游戏公司，主要研发人员从业时间均在3年以上。对于如何将这样一个融合了多家成功企业从业人员的团队整合在一起，并形成快捷、高效、统一的新风格，也是企业管理者在研发过程中一直在摸索、思考的问题。他们的经验是，当策划、美术、程序3方在具体制作过程中出现矛盾时，更倾向于从技术角度解决问题。公司耗费近两年时间自主研发的3D引擎，让主程序在向记者演示时显得信心十足。为了便于读者阅读和比较，本刊记者在此特选取了该引擎的专业图表资料进行说明**（见下页附表）**，相信对3D技术有所了解的读者一定不会觉得陌生。

同3D引擎一样，值得一提的是游戏设计中的经济系统。这款据称融合了众多现实社会中先进的宏观经济管理理论的系统设计，与总经理刘烨此前在多个



▲ 简约的工作环境以及高效的开发团队成员们，思想和创意在键盘声中激荡



▲ “一花一草一世界”——一个完整的3D人物，需要精心搭建多边形来完成

领域内的工作经验不无关系。他向记者介绍说：“网游中虚拟社会的繁荣，需要一个完善的经济系统。在这方面国内许多网游想调控经济，但又控制太严，让游戏失去乐趣。我们的原则是，经济既不能过热也不能过冷，在限制服务器生产力和扩大需求之间取得平衡，进而控制货币不能贬值。这方面与时下热门的网络游戏《第二人生》（Second Life）有异曲同工之处。更进一步的是，在九唐这款魔幻背景的网游中，还会设计期







▲ 采用和未采用NormalMap技术渲染后的人物比较图，在使用相同3D模型和贴图的情况下，可以看到出NormalMap渲染后的人物腹部更有立体感，看起来更真实。这一引擎渲染的世界看起来和《上古卷轴IV》很像（右图）

货交易等特别的功能。而且有别于众多网游后期千篇一律的PvP设计，这款游戏中可能会设计跨服的资源争夺战，即虚拟经济不再局限于一个服务器，而是所有服务器可以互通有无。”这大概也恰好印证了“网游实质上是一个虚拟社区，社区越活跃，游戏就越有生命力”的理解，也使这款可能叫做《文明Online》（暂定名）的游戏突显出一些有别于其他国产网游的特质来。

低调、务实的九唐网络

由于项目采用了严格的里程碑式管理，两年来的研发正在有条不紊地进行着。在本刊记者采访的两天时间内，正赶上项目开发的一个关键时间点，团队成员一直工作到凌晨，终于完成了一个阶段性游戏版本。但低调的九唐网络，在过去的两年中几乎很少与外界保持联系，却已陆续投入了800万元开发费用。这样的规模在新成立的国产游戏研发团队中并不多见。这也源于刘烨对游戏娱乐的理解：“现代社会中，经济发展很快，物质过剩。人们对物质的需求是有尽头的，而精神层面的娱乐消费是没有上限的。”这也是他敢于坚持投入的理由。相对于投入，刘烨的更多遗憾和无奈在于团队中部分人员的流失。“我们的主要成员都很稳定，但其他成员流动较为频繁，这也是我最不愿看到的。尽管公司在苏州，但投入的人员成本并不低。在未来的一年内，团队研发人员还将扩充至60人以上。游戏计划今年7月进行内部测试，然后逐步交给运营商来运营。”在即将结束采访时，刘烨对本刊记者描述了他的未来规划。



▲ 细节决定成败，一款优秀的3D引擎，在专业人士的眼中，评判的标准是苛刻的

附表：九唐自主研发图像引擎的技术特色比较

渲染功能	一般3D引擎	九唐的3D引擎
树与草的渲染	采用交叉面片渲染方式，缺少体积感；显示时可见和不可见直接切换，效果较生硬	基于SpeedTree实时树状图形解决方案，每片树叶都采用公告板技术，有较好的体积感；在可见和不可见过渡时使用融合技术，真实感更高
地形的渲染	采用顶点级的细节贴图融合与过渡，比较生硬	采用像素级的细节贴图融合与过渡，效果较好；在确保渲染质量不变的前提下，降低了硬件需求
天空的渲染	一张静态天空贴图	根据时间、经纬度、大气混浊度等参数计算真实的天空
云的渲染	采用多层静态贴图，按不同速度和方向移动模拟云的变化，缺少体积感和真实感	根据随机生成的高度图计算云层的亮度，有较好的体积感
人物与物件的渲染	采用顶点级光照	采用像素级光照，采用了诸如NormalMap、视差贴图等技术，能提供更好的细节表现
阴影的渲染	传统的ShadowVolume/ShadowMap阴影技术	采用了改进的LispShadowMap技术，能在相同条件下提供更好的图像质量
后期处理	一般采用Bloom特效	支持HDR特效，采用了完整的Bloom/MotionBlur等后期处理，提供更加好的图像表现
渲染性能	每帧显示1～2万个多边形，每秒18～30帧浮动	每帧显示30个角色对象（约3万个多边形），每秒30帧以上

也许，对一个团队在短时间内形成印象的因素是多方面的。有时可能是美术人员电脑旁的一个造型迥异的人偶，有时可能是桌面上熬夜加班的零食或几本电脑类书籍。在记者采访的接触中，这些来自全国各地的研发人员大多显得内向、朴实，他们在这样一个并不浮躁的陌生城市里，通过网络世界构建着一个共同的理想国。离开九唐网络时，我又来到了公司办公间外的露天平台。夜色中，穿梭来往于工业园区内的车辆，为这座平静而又古老的城市带来了更多的喧嚣和活力。我深深地吸了一口烟，像旁边几名探讨研发的设计人员一样，把久违的烟雾吐在空气中，然后期待着不久的将来，那个虚拟游戏中的世界……P

开发者档案

●公司名称：九唐网络技术有限公司 ●项目负责人：刘烨
●游戏产品：文明Online（暂定名）
●产品特色：自主研发而领先的3D引擎，动态模糊控制、实时像素级视差贴图、场景实时动态全局光照效果十分出色；游戏中较有特色的经济控制系统。
●联系电话：0512-68075799 ●E-mail：liuye@9tang.net

编后：尽管《大众软件》大陆地区网络游戏开发团队系列报道曾暂停过一段时间，但我们对这些开发团队的关注其实一直在持续着。网络游戏大潮起起落落，有的开发团队渐渐湮没，有的还在为他们的目标努力着，我们也将继续把目光投向原创游戏势力。如果你正是这些开发者中的一员，你希望通过媒体让读者和业界更多地了解你们的团队，请通过本栏目页脚的编辑信箱与我们取得联系！

网游史上最大规模移民

《大话西游3》转档面面观

■本刊记者 燕小七

2007年年初，网易在其旗下两款拳头产品——《大话西游Ⅱ》和《梦幻西游》同时在线人数持续走高的同时，也开始陆续发布《大话西游》系列的新作《大话西游3》的消息。对这款低调出现在人们面前的新作，大家在惊喜的同时，可能也带有少许的疑惑。因为从《大话西游3》发布之初，网易就毫不讳言，这款游戏当初的开发代号是“大话2.5”。许多玩家开始猜测，这款所谓的《大话西游3》不过就是《大话西游Ⅱ》的2.5版，言谈之中给人一种“换汤不换药”的感觉。而接下来网易在公布《大话西游3》的游戏细节时，更是公布了一个不大不小的“爆炸性”消息：《大话西游3》在正式运营后将实施一个庞大的转档计划，目的是将原《大话西游Ⅱ》中数以千万计的玩家数据彻底转移到新的《大话西游3》中，以官方力量推动一次完全的、最大规模的游戏“移民”。

史上最大最彻底的“移民”

提到“移民”，大家都应该不会觉得陌生。在现实世界里，无论是在历史上还是在当代社会，为了改善部分人民生活、兴修大型工程或其他一些原因，大多都会由政府计划，有组织地实施移民计划。但这些移民的行为一般来说规模都不会很大。而如果以一次搬迁的绝对规模和涉及的人数来计算，目前依旧在实施中的三峡水利工程库区移民则堪称我国当前最大规模的人口迁徙计划了。统计资料显示，因修建三峡工程需要搬迁的移民总数将突破原规划的113万人，三峡库区最终移民人数将达到140万人。目前，移民搬迁人数已经完成总量的85%以上，剩余移民任务将在三峡水库175米蓄水前完成。

和现实世界里规模庞大、耗资巨大、操作复杂的移民相比，网易的这次游戏移民看起来并不会更加难办。可是考虑到《大话西游Ⅱ》目前的注册用户数量以及活跃玩家在其中所占据的比例，可以想见，这样的移民至少也是一项很大的“力气活”。按照网易官方的统计数据，在今年元宵节（3月4日）《梦幻西游》创下同时在线人数150万的纪录时，其游戏的注册ID超过9900万，一共开设收费服务器达452组。虽然有玩家说，元宵节很多玩家都是用几个号上去挂体力的，但150万在线ID背后的实际在线人数起码也有70万左右，依旧是一个庞大的数字。相比而言，《大话西游Ⅱ》虽然稍逊一筹，但其注册ID也超过9600万，同时在线人数超过61万。这么多的ID数据并非是由玩家取舍，可以个性化地选择转档还是留在原来游戏中，而是要在官方引导下一个不留地转移到新游戏中。把新游戏填满、把老游戏搬空，从“移民”的数量上来看，除非还有其他几十万人在线的游戏也要来这样一次大搬家，否则，《大话西游Ⅱ》的这次转档可称得上是网游史上最大最彻底的一次“移民”行动了。

一款人气如此之高的游戏就要发生巨变

转档？玩家与开发者的看法

显然，转档对《大话西游Ⅱ》的玩家来说可能会引起躁动，毕竟这已不是伤筋动骨那么简单，而是破除“旧世界”，开辟“新世界”。许多玩家得知转档消息时的第一反应是：那《大话西游Ⅱ》怎么办？当得知它会永远停止运营时，他们言语之间的惋惜之情是显而易见的，有的玩家甚至希望网易能保留几个服务器给玩家们上去怀怀旧（事实上，网易也的确有这样的考虑，留下几组老服务器让玩家自己选择去留）。不过采取这种“以旧换新”的措施，网易显然有很多考虑。


许多玩家其实依旧恋恋不舍

《大话西游3》的主策划任博睿对记者表示，转档是为了让玩家玩到更好的游戏。因为《大话西游Ⅱ》的寿命

已将近5年了，它在图像、引擎和游戏构架上的限制已不能适应新玩法的开发，这一切都会在《大话西游3》中得到更好的发挥。

对于一些玩家质疑的新游戏没有本质改变这一点，他说："首先说，'本质'指什么？'大话'的2、3代都有升级，都有转生，都分3个种族，这些的确是不变的。但《大话西游3》有全新的场景、人物、剧情、玩法系统，对于一款游戏来说，这些才是比较本质的东西。总体来说，《大话西游3》是在传承基础上的创新。可能是因为转档的对应性，才使玩家有了这样的错觉。"他补充说，"事实上，从《大话西游Ⅱ》到《大话西游3》的开发，详尽、周到的策划本身就是一种创新。"

在开发者看来，《大话西游3》是一种传承和创新的结合。而至于转档的深层次原因，有分析认为，网易的转档看似繁琐，事实上对其运营的游戏是有利的。首先，转档实现了用户数据的完全转移，看起来完全丢弃了一个旧的游戏，但实际上，这些数据原封不动导入了新游戏之中。在这方面，国内网游运营商通常的做法是，让一款老游戏自生自灭或宣布免费发挥剩余价值，然后集中精力宣传和推广一款新作。这样的好处是可以用新鲜感吸引玩家入驻，但谁也不知道这种新鲜感可以维持多久，玩家对于新环境的接受程度是否能达到预期。看看中国网游短短数年的历史，一家运营商依靠一款创造了"神话"的游戏取得一时风光，但谁也不能保证它运营的下一款游戏不会遭遇滑铁卢——这并非是有足够的运营经验就可以避免的问题，市场潮流、玩家口味的不可预知性都大大增加了一款新作的运营风险。纯粹的新作意味着全新的职业、门派、玩法，玩家能否适应是个很大的问题，而玩家在网游中最为看重的门派、资源、好友等人际和物质关系，在新游戏中都不复存在。一些原有的好友、公会可能会在新老游戏间取舍，进而分裂，各奔东西。这些因素都对维系一款网游中至关重要的人气高低起着决定作用。彻底推出一款新游戏在很大程度上意味着玩家和运营商都在从零开始，但网易这样做在对《大话西游Ⅱ》进行合理改造的同时，还能吸引新玩家。因此，在当今网络游戏市场竞争更趋激烈时，网易看似"保守"地"以旧换新"其实倒是一个十分稳妥的市场策略。而且这样做不但可以提高游戏性，还能降低新游戏推广的成本，同时也顾及到了网易游戏中一贯强调的人情味，从运营商的出发点来看，这倒不愧是个几全其美的打算。


《大话西游3》的图像效果已经达到了2D的极致

众人关心的转档过程

在外界看来，这种转档由于可和新游戏中的一些数据对应，似乎没有太大的难度，但摆在网易开发团队面前的实际难度还是很多的。在任博睿看来，技术的难度主要体现在规则的制订上。比如，《大话西游3》为了资源量的考虑，人物造型并没有前作那么多，所以转档并不像一些玩家认为的那样是"一一对应"的，这就需要根据实际情况制订不同的转换规则。由于"大话"游戏中的一些虚拟物品具有很高价值，这部分的转档更是要开发者们小心翼翼对待的。


这次史上最大的转档将在7月份前后进行

从转档细则可以看到，平衡是首要考虑的一个因素，基本上数据转换就是以等值为原则。人物转档后属性的调整主要是数字方面变小了，但基本都是按比例缩放；同时，为了避免"通货膨胀"的因素，新游戏里的金钱也是按照等比缩小了数额；考虑到"召唤兽"这个名字已经不能适应目前游戏的设计，《大话西游3》中已改名为"守护"。因为新游戏中的守护除了有兽族外，也有人、仙、鬼、妖，用召唤兽来称呼显然并不合适。此外，虽然《大话西游3》的服务器是开放的，但开发者还是建议新玩家去新开设的服务器"开荒"，这对维持游戏初期的平衡也大有益处。至于人物属性上的少许变化、新增的守护是否得当、游戏中的新设定是否会对原有的游戏平衡性产生新的影响，这还需要到新游戏中一一检验才能了解了。

此前我们已经了解到，这次转档要分几步进行，可能会涉及到部分玩家在一段时间内无法进行游戏。我们针对此事向网易开发人员求证时，得到的答案则有些不同。据介绍，对玩家来说，只要他们按照提示完成了相关的转档操作，这个号就可以进行转档。但转档不论分为几个步骤，其主要工作都是由网易开发人员完成的。他们首先会对转档过程进行测试，等到技术成熟后，就对用户数据进行一次性转移。具体涉及到玩家何时才能进行游戏，网易方面尚无精确的预估，但他们保证会将这段"非常时期"缩至最短。P

编后： *在《魔兽世界》运营之后，曾传出暴雪可能会在后续更新中替换图像引擎的传闻，不过这只是个传闻而已。到目前为止，只有《星战前夜》在更新《启示录》版本时升级了图像引擎，而《大话西游3》的推出显然带有升级图像和系统功能的双重考虑。但重要的是，这样的移民可在游戏更新换代时保有用户群，保持住既有的稳定。也许这一点，国内的其他运营商们看在眼里，也记在心上。转档，会不会成为今后网络游戏中司空见惯的一种厂商行为？也许，有可能！*

金戈VS铁马
——虚拟和现实世界中


步兵对抗骑兵，首先要解决的问题就是如何不被对方冲散，密集队形是必须的


骑兵对步兵具有先天优势，但如果遇到这种指挥官，骑兵的麻烦就大了


及时鼓舞了士气，并用训练有素的亲兵巩固了第一道防线，这是《勇敢的心》中那场辉煌胜利的关键

“两百年来，步兵难敌骑兵”，即时战略游戏体现这句“至理名言”的方式，就是步兵在骑兵面前的绝对劣势。在RTS的虚拟世界中，步兵的生命值和攻击力均低于骑兵单位，最为典型的例子就是在《帝国时代》系列中（以下简称AoE），剑兵根本不是同一档次，甚至是低一档次骑兵的对手。终极骑兵单位还具有践踏伤害效果，使得人数、质量上占据优势的步兵大队在重甲骑兵面前依然不堪一击。至于盾防、装甲、移动速度等数值的严重缺陷，更使得步兵处于AoE系列战场食物链的最底层。

正是因为这种思维定式，在《中世纪2——全面战争》（以下简称M2TW）到来之后，我们在这种习惯思维的作用下，点击披坚执锐、威风凛凛的骑兵部队，然后不屑一顾地点击敌方某支可怜的步兵方队，接着手捧清茶，等待着欣赏这群可怜虫在铁蹄的轰鸣、骑士的怒吼和装甲的撞击声中化为灰烬。然而，接下来我们看到的却是在冲击接触后，陷入肉搏战的骑兵在步兵包围下被切菜砍瓜般轻松解决，就连手无寸铁的农民，粗糙的农具也可将骑士老爷们打得满地找牙，令玩家们大跌眼镜。在M2TW中，骑兵被还原为依靠强大的冲击力来杀伤敌人、破坏对方阵形完整的战斗单位。一旦发挥完美冲锋，以法国枪骑为代表的超级骑兵可瞬间秒杀整编的高级步兵，而一旦和对方陷入肉搏，则根本不是同一档次步兵，甚至是低级步兵的对手。基于这个特性，M2TW对骑兵的完美冲锋判定极其严谨，对操作的要求也极高，冲锋距离不足、冲锋路线选择不当，甚至是路径上的一棵小树，都会严重影响最终的冲锋效果。可以说，这款游戏将骑兵（尤其是重骑兵）那种“用得好势如破竹，用不好全军覆没”的特点，表现得淋漓尽致。

骑兵是步兵乃至一切欠缺机动力的兵种的天敌。但在真实的战场中，各种兵种的优缺点绝对不是RTS游戏中那种完全量化的方式：长矛兵未必对骑兵一定具有攻击加成，骑兵也并非可以任意屠戮步兵，步兵和骑兵之间绝对不是简单的相生相克关系。这是因为，任何在战争中暴露出致命缺陷的兵种，其结果就是很快从战场上消失，古希腊战车、迦太基战象在人类漫长战争史中的昙花一现就是最好的证明。作为统治战场数千年直到今天依然是



的步骑对决

■江苏 十大恶劣天气

战场重要组成部分的步兵，他们顽强的生命力已经说明了自身存在的理由。

任何作战单位之间的对决，都是防护力、杀伤力和机动力3个层面的比拼，冷兵器时代的步兵无疑在这3个层面上均逊色于骑兵。而想要抵御直至战胜骑兵的凶猛冲击，必须要在这3个要素上想办法，这就促成了各种步骑对决战术、装备的出现。

防护力的比拼

步骑对决的过程中，步兵处于守势，骑兵处于攻势，二者就是盾和矛之间的关系。防护是步骑对决中最为基础的一环，一旦防护力被骑兵的冲击力所抵消，攻防平衡就会被破坏，接下来的就是步兵的全面崩溃。而防护恰恰是单兵最为致命的一个缺陷——我们在人行道上看到一辆慢吞吞的自行车都会本能避让，有谁能在一个重量超过300公斤，以超过40公里时速向自己飞奔而来的庞然大物面前无动于衷？马镫和重矛的运用更是将这个野兽的冲击动能发挥到极致。缺乏训练、士气不足的士兵往往看到这个架势就放弃了抵抗的念头。一个典型的例子就是在1066年的黑斯廷会战中，职业化程度相当高的英军在威廉的法国重骑冲击下心理防线崩溃，最终导致了全军的溃败。

单个的步兵绝对不是冲锋状态下骑兵的对手，因此，抵御骑兵冲锋的唯一方式就是运用集体的力量，以密集队形来迎接骑兵的冲锋，这对于士兵的心理绝对是一个考验。在对抗骑兵的冲锋时，步兵一般采取正面大宽度，低纵深的队形，是典型的“前重后轻”配置。处于队伍前列的士兵因为贪生怕死而改用疏散阵形，甚至直接逃离战场，其结果就是让阵形上出现一个大窟窿。尤其是在对方的骑兵以数个锋矢阵形进行冲击时，前方的步兵一旦放弃抵抗，整个阵形的崩溃就不可避免。训练和士气，决定了抗击骑兵最为基础的一环。电影《勇敢的心》那场经典的



后装步枪大规模使用后，枪械的杀伤力和准确度提升了一个档次，但火力的持续性问题依然没有得到解决，骑兵依然有机可乘

步骑对决，双方的力量对比只能用天壤之别来形容：用M2TW玩家的眼光来看，这是一场以士气为“Broken”状态的农民、城镇民兵，与披甲剑士、青年斧手、锁甲骑士、长弓手和将军卫队之间的对决。换了游戏玩家，恐怕大家就直接退出游戏了，初登战场的华莱士又是怎样来“玩”出惊天大逆转的呢？

首先，华莱士发表的以“自由”为主题的演讲，类似于将军的“Troop Rally”特技，因为英军的阵势已经让不少苏格兰民兵“溜之乎也”了。当然，依靠这样一群手持农具、木盾的高地人，是根本无法正面应对锁甲骑士接下来的考验的。华莱士解决“训练”的方式是用自己的亲兵在穿裙子的苏格兰农民面前铸成了第一道防线，尽管如此，这些反抗暴政的英雄们在铁蹄向自己逼近的过程中，脸上的惊骇表情依然让我们记忆犹新。

回顾这场战斗中英军的惨败，不少观众将其归结为指挥的失误，如没有充分发挥长弓手的远程打击，过早投入骑兵部队等。事实上，英军最致命的错误是过分轻敌（华莱士恰恰利用了英军的这个错误，在梅尔·吉布森自编自导的另一部电影《爱国者》中，英军的骑兵也犯了同样的错误），在指挥上并没有太大的问题：在面对一群穿裙子的乌合之众时，派出骑兵的目的是将他们吓走。值得注意的是英军骑兵的队形并非是冲击方阵时的三角锋矢阵，而是视觉冲击力更强的横向单列阵形。

华莱士的“秘密武器”是整个战斗的一个转折点，与其称它为“长矛”，不如称之为“移动的木桩”。粗壮的树木被削尖后，骑士在撞上后肯定会人仰马翻，尤其是对英军这种没有纵深的冲击队形而言。在瞬间全灭骑兵部队后，最终奠定胜机的并不是华莱士不停挥舞的巨剑，而是从英军本阵后方杀出的贵族骑兵。这场战斗既可看出步兵如何用战术来弥补自身在骑兵冲击下暴露出的防御力不足，也可以看到双方骑兵使用方式正确与否产生的大相径庭的结果。



装甲军团从重型化向以斯特赖克战斗队为代表的轻型化转型，和当年重骑兵被轻骑兵代替一样，都是源于战争对机动力的需求



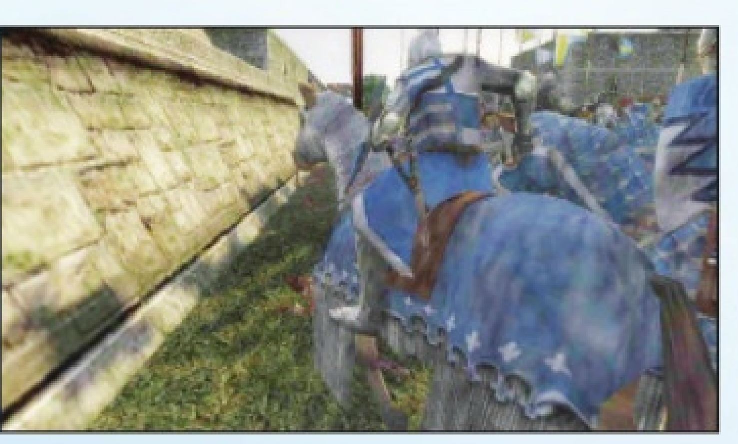
骑兵在和步兵的肉搏战中从来就不占据主动

杀伤力的比拼

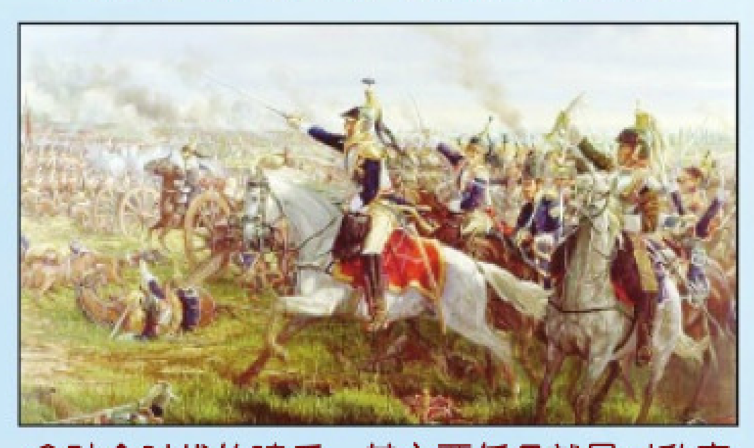
骑兵对步兵的杀伤主要集中在冲击的一瞬间，短短几秒就可以决定战斗的走向。在杀伤的持续时间上，步兵有很大的优势：步兵对骑兵的杀伤，体现为冲击前和冲击后两个阶段，前者依靠弓矢武器来实现。大家知道，弓箭在平射的状态下才能拥有精度和穿透力的统一，这种状态下的射程十分有限，骑兵进入有效射程以后，弓弩手往往只能完成几次齐射就丧失了作用，这就是古语所说的“临阵三矢”。为了能延长打击时间，单兵用射击武器此时会采取45度仰角射击的方式，以延长射程，这种射击方式显然是毫无精度可言的，对摆好阵势的步兵方阵会起到很好的覆盖效果，但抛物线式的发射方式对高速运动的骑兵，其效果就要大打折扣。

在无马镫时代，弓弩对大规模骑兵冲锋的遏制效果非常显著，一旦马匹中箭，甚至是受到了惊吓，冲锋中的骑兵落马就等同于阵亡，即使不死也会被后方的骑兵踩扁，进而造成一系列的连锁反应。对于进攻缺乏弹性，只靠冲击强大爆发力吃饭的骑兵而言，冲击过程中队形被破坏的后果是致命的。依靠机械力直线发射的弩，可以克服士兵臂力的个体差异，其优越的穿透效果是弓箭所不具备的，因此它是步兵提升对骑兵攻击力的最有力武器。出于对其威力的恐惧，中世纪的教会甚至有天主教国家战争中禁用十字弩的规定。由于无法像长弓那样依靠仰角发射来扩大射程，大型强弩一直是中原民族对抗游牧民族进攻的利器。汉武帝时晁错在分析中原与匈奴军事力量的对比时，曾明确指出：“劲弩长戟、游弩往来，此中国之长技也”。著名将领李陵最为擅长指挥连弩和床弩，可对敌方高速逼近的骑兵构成多层次的火力网，以至当时的匈奴铁骑看到他的部队不得不避而远之。

一旦步兵前锋部队能在冲锋接触时“扛住”这股杀伤力（当然要以前队士兵的巨大伤亡作为代价），接触后骑兵的冲击势能很快就会化为零，下面等待骑兵的就是被屠杀的下场了。中世纪中后期长枪阵的普遍运用，让步兵的日子好过了许多，这种武器显著增强了正面的杀伤力，也最终迫使重骑兵离开历史舞台。我们知道，骑兵的攻击力从某种意义上来看就是冲击力，停下来的骑兵在密集步兵方阵面前基本就等同于待宰的鸭子。马上的骑士使用肉搏武器时，其攻击范围极其有限，并且无法自由控制移动，往往想攻击一个目标时，迎面而来的是数支长矛……突然想起来《真·三国无双》系列中的马战设定，吕布这样的猛将，只要一上了马，也只有挨打的份。当然，单纯的步兵方阵在冲击接触前没有有效削弱对方骑兵的冲击力，根本不可能有机会对骑兵上演群起而攻之的好戏，无论是斯巴达方阵、马其顿方阵还是罗马重步兵方阵，如果仅凭借步兵自身的力量，都不能有效抵挡骑兵的冲击。



高墙可以在战术上瓦解骑兵的优势，但无法遏制骑兵机动力所造就的强大战略优势



拿破仑时代的骑兵，其主要任务就是对敌实施分割、穿插，如果能运用机动力优势摧垮对方的炮兵，那么战场就会呈现出一边倒的局面

机动力的比拼

机动力是骑兵最大的优势，是其杀伤力的源泉，而机动性恰恰是步兵的最大劣势，步骑对决中的步兵机动性几乎为零。在上述的“防护力”和“攻击力”方面，步兵尚可以通过装备、战术进行弥补，但在机动力的对抗中，步兵不可能用“叫花子与龙王比宝”的方式来追求绝对数值的对抗。正确的做法是限制骑兵机动力的发挥，让我们来看下列的战役。

英法百年战争的阿尔金库战役和日本战国时期的长筱之战，在M2TW和KOEI开发的各种策略游戏中再现了无数次。在游戏玩家心目中，起决定性作用的是英格兰长弓和信长铁炮的“三段击”，实际上，这两种划时代的远程武器均无法应对骑兵的集团冲击。前者在百年战争早期大显神威，但到中后期，长弓在开阔地形对法国骑兵根本毫无办法。至于信长的火枪，抛开《决战》《太阁立志传》中“3000门铁炮”的真假不谈（《信长公战记》《长筱一日记》中记载信长的火枪不到千支），火药武器要对抗正面冲锋的骑兵集群，后来的燧发枪、后装步枪均无法完成这个艰巨的任务。在机关枪发明之前，火药武器根本无法以持续打击力将骑兵集群在冲击接触前全部消灭，而一旦骑兵冲入长弓和无刺刀时代的滑膛枪阵列之后，弓手和火枪手就会陷入打不了跑不掉的险恶境地。即便在机关枪大显神威的第一次世界大战中，依然有澳大利亚轻骑部队在沙漠地带正面冲击土耳其阵地，并且大获全胜的战例。拍摄于1987年的电影《铁骑雄风》（The Light horsemen）讲述的就是这一段历史，千匹战马迎着弹雨和爆炸冲锋的经典场面，堪称是战争片历史上的神来之笔。



依靠机动力优势取胜的蒙古，在M2TW中被描绘靠装备和人数吃饭的怪兽军团



对于缺乏训练的乌合之众而言，光这种阵势就足以让他们彻底崩溃

骑兵的杀伤力和冲击力是联系到一起的，一旦损失了机动力，骑兵的杀伤力就会大为下降，这就是步兵在“机动力”这一层面上和骑兵角逐的关键——尽最大可能限制骑兵机动力的发挥。阿尔金库一役中，以步兵、长弓手为主体的部队，选择两翼有森林作为掩护的地形进行部署。法国骑兵无法直接冲击英军薄弱的两翼，处于追击状态下的法军被迫采取了正面冲锋的方式。两侧树林间空地较窄，法军从开阔处冲来，到接近英军阵地时两翼不自觉地向中央挤压，已经毫无进攻的层次可言。泥泞的土地和拥挤的队形让马匹无法冲起来，最致命的武器是英军在阵地前部署的木桩，其大大限制了法军骑兵的机动力。进退两难之际，法军乱作一团，成为了长弓抛物线射击的活靶。

就这样，利用弯曲弹道和密集箭雨，长弓手不费吹灰之力消灭了300步外在泥泞农田里挣扎的法军重骑兵，创造了半个小时内以己方不过百人的代价杀伤敌方上万的奇迹。长筱合战中，织田方设置的3道木栏及后方“捡漏”的1万名长矛手和散兵才是胜利的关键。丧失机动力的马匹在火枪的巨响中受惊而互相踩踏，战役中前方被击毙在泥泞道路中的武田人马尸体反而成为影响后续部队冲击力的障碍物，有记载在最疯狂的时候，不少骑兵被迫下马搬动前方倒塌的木栏和尸体才得以前行。如果没有拒马对武田骑兵冲击力的削弱，以战场的地形和当时火器的威力来看，即便是1万支铁炮的“三段击”也无法达成如此辉煌的胜利。长筱之后战国也没有过渡到热兵器时代，这足以证明火器在抗击骑兵的战斗中，其作用还是有限。

在虚拟的游戏世界中，实现步兵限制骑兵的机动力要比现实世界中轻松许多。在战斗开始前，玩家可以让时间停止，舒舒服服地调动兵力，随着鼠标轻点，很快就可以为骑兵即将到来的冲锋编织一张密不透风的死亡之网。而在真实的历史战役中，野战条件（尤其是遭遇战）下的步兵在骑兵进攻前根本没有充足时间进行部署，诸如阿尔金库战役中的木桩、信长对抗赤备骑兵的拒马，在这种条件下均是没有意义的。骑兵的机动力使他们有选择在何时何地如何发动进攻的权力，而上面的两个战例中，骑兵一方均自动放弃了这个权力，以钻牛角尖的方式在不利于发挥骑兵机动力的地形上，正面冲击对手精心布置好的阵地，并且在攻击受挫后依然疯狂地将后备力量源源不断投入绞肉机之中，这种情况在历史中是极少的，因为像查理·阿尔布雷特、武田胜赖这样拥有强大突击力量，却不知道如何正确使用的骑兵指挥官是不多见的。从战术层面上来看，骑兵面对铜墙铁壁式的步兵防线，所采取的进攻模式非常富有弹性，骑兵甚至可采取静观其变的方式耗下去，等待步兵由于饥饿、劳累等原因出现松动时实施突击，这对于步兵而言往往是致命的，因为步骑对决中的步兵毫无机动力可言，骑兵一分钟不进攻，步兵只能在原地干等。即便是骑兵实施正面进攻，在先锋部队攻击失利后，后续攻击部队依然可以利用机动性优势回撤，准备新一轮的攻击。在我国东汉、北宋、明末抗击草原游牧民族入侵的战争中，均有对对方骑兵“败而不乱”的记载。在最为理想的条件下，单纯的步兵可以取得对骑兵的辉煌胜利，但机动力的劣势使得他们无法追击，乃至全歼骑兵，更无法掌握战略上的主动权。蒙古西征时期的骑兵已将自身的机动力优势发挥到极致，在和欧洲重装骑兵的较量中，他们从来就不讲究严整的队形和集团式的冲击，更不追求武器的锋利和装甲的厚重，以骑射为主的作战方式可谓是美军今天所惯用的“非接触打击”的老祖宗，在看似杂乱无章的攻击中，无数历史悠久的欧洲骑士团硬是被拖垮。即便在为数不多的几场溃败中，蒙古骑兵依然可以接近1：5的惊人与敌伤亡比突出重围。有意思的是，在Creative Assembly制作的《全面战争》系列中，蒙古被描绘成装备精良、以人数优势进行正面突破为主要作战方式的民族，至于M2TW中的铁木尔，更是武装到牙齿（甚至还为其原创了怪兽级的作战单位“炮象”），不知道是不是直到今天，他们也没有搞懂自己的祖先究竟是如何失败的？

从战略层面上看，骑兵的威力很明显，它可针对敌方出现的任何弱点进行点穴式打击，让对手的大军疲于奔命。骑兵可凭借迅捷的机动力实施合围、切断敌方补给线，最重要的是，它是一种强大的战略威慑力量，迫使定居民族在和游牧民族的对抗中，无论进攻和防守都顾虑重重。我国中原地区在历史上和草原民族的较量中都处于守势，即便步兵可以创造出一些胜利，对于整个战局而言并不能起到多么至关重要的作用。无论是我国历史上重步兵战术最为辉煌的宋代的“以车制骑”“以步制骑”，还是袁崇焕的要塞式防守，最终均无法抵挡游牧民族的滚滚铁骑。



如果不是因为改编自漫画，影片《斯巴达300》的战争场面一定会被军事爱好者批臭，因为它简直是从头到尾的扯淡！



火药不足以摧毁重骑兵，30年战争中长枪阵的大规模运用才是重骑兵走下历史舞台的关键

结语——机动性的对抗

综上所述，步骑对决的实质，是机动力发挥和反制之间的对决。在真实的战场上，单一兵种之间的对抗十分少见，更多的是两支步骑混合部队之间的厮杀，因此，步骑对决的真实含义，其实就是“如何利用己方步兵来限制敌方骑兵机动力”，和“如何发挥己方骑兵机动力来冲击对方步兵”这两个命题。在这两个命题的解决过程中，步兵的防护能力越来越强，手中武器的威力越来越大，最终导致了火器时代的到来和古典方阵战术的复活。步兵正面防御和杀伤力的日益强大导致骑兵使命的改变，他们不再担任正面强击任务，而是抓住战场上稍纵即逝的时机，靠对敌薄弱处的偷袭、突破来改变战局。为了保证实现这一任务时所需要的机动力，骑兵脱下了厚重的盔甲和中看不中用的长矛，龙骑兵、胸甲骑兵就是这种转型的典型。这个进化的过程并没有因为工业革命时代的到来而停止，因为步骑对决背后的机动力对抗是人类战争永远的主题。今天，拥有强大空中和远程火力作为后盾的步兵依然是战场的主宰者，而现代的“骑兵”——装甲部队也在进行着昔日祖先们的进化道路。美国陆军转型的标志性作战单位——斯特赖克旅战斗队（The Stryker Brigade Combat Team，SBCT）已不再依靠重型主战坦克作为核心力量，重量轻、信息战手段丰富、机动力优势明显的斯特赖克战车以其多功能的特性，足以达到甚至超过昔日重装甲部队的火力，这是一种“以信息换取装甲”“以装甲换机动”的新型骑兵。无论是昨天、今天还是明天，“步兵”和“骑兵”都在以回到原点的“表”，来达到军事技术进步之“实”。P

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

命令与征服3——泰伯利亚战争

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.6

制作	EA LA
发行	EA Games
类型	即时战略
语种	英文/中文



GDI战役 剧情简介

贼心不死的NOD集团在其精神领袖凯恩的策划下，悍然发动第3次泰伯利亚战争，NOD以核弹偷袭正在举行泰伯利亚峰会的费城号空间站，GDI高层官员几乎全军覆灭，NOD乘机在全球发起大反攻。玩家作为新崛起的GDI前线指挥官临危受命，在军方高层将领格朗哥将军统领下完成了收复白宫、夺回兰利空军基地、汉普敦港等艰巨任务，经过非洲和东欧地区的连续苦战后终于成功扭转被动局面。同时在战斗中GDI发现凯恩正秘密研制威力巨大的液化泰伯利亚武器，在围攻萨拉热窝大神宫的战斗中，GDI发射的离子炮引爆了暗藏的液化泰晶导致两千万人死亡，巨爆还引来了神秘的外星人大举入侵地球，GDI精英部队同时与NOD和外星人展开浴血奋战。原GDI财务专员鲍伊因高层出现权利真空得以爬上军方首领宝座，这个夸夸其谈的政客唆使玩家使用液化泰晶炸弹，在意大利摧毁外星人巨塔的最后决战中，是否使用液化泰晶炸弹将导致不同结局。






序 章

01关 北卡罗莱纳州荒原

战术概要：本关是简单的上手教学关，根据系统提示逐步行动即可，最后进攻NOD主基地时多用导弹兵和奥卡战机，如久攻不下会获得威力巨大的卫星离子炮支援，一炮下去敌基地寸草不留。







第一幕 美 国

02关 五角大楼

战术概要：步枪兵杀开血路掩护工程师进入发电厂和五角大楼，控制五角大楼后己方援军会持续出现，让所有步兵迅速进驻哨塔，在赶来的装甲车群配合下击退NOD攻势。发动反攻时可让榴弹兵分乘装甲车集群冲锋，两者火力搭配后无论攻坚还是野战都锐不可挡。

03关 兰利空军基地

战术概要：开始指挥登陆部队迅速消灭围攻沿岸基地的NOD军，随后立刻以碉堡等防御工事为依托击退来犯之敌，以装甲车为主力完成奖励任务并消灭敌防区外沿的机枪塔。本关中敌人有空军支援，因此队伍里必须配备斗牛轻型战车或导弹兵。一举拿下北方有2座机场的平台，不用派工程师占领也能获得控制权，接着给8架奥卡战机编队，等待地面部队略作休整后空地结合突击西北NOD主基地，摧毁4座目标建筑即可胜利。


夺回白宫

04关 汉普顿港群

战术概要：开始只有1名特种兵，不过这位几乎是刀枪不入的小强，对付步兵和轻战车没有任何问题，他贴近敌建筑后可直接埋炸药瞬间将其摧毁。先利用背囊飞行器跨越障碍物炸毁NOD行动中心，接着出现GDI登陆战舰遭到NOD轰炸机攻击的动画，让特种兵向西边的NOD航空塔进发，途中可得到1个宝箱。轻松搞定后顺手把航空塔附近的敌建筑都炸了，己方装甲车、狙击手和导弹兵登陆增援，这时还需要进攻西南方的NOD基地，但如果不动用增援部队，仍然让特种兵孤身前往就可以完成奖励任务。从东南方向的货场迂回到敌基地腹部，货场里还有可提升战斗等级的宝箱，最后利用飞行器突袭，NOD的突击车与喷火坦克都拿特种兵没法，轻松炸掉3座指定建筑过关。

05关 白宫

战术概要：开始的4队导弹兵分成两组，绕到外侧轰击运输站左右两侧的防空塔，将攻击目标锁定为三联枢纽核心，千万不要惊动里面的NOD重型单位。完成这个任务后会出现指定火鹰轰炸机的阵营特技，把运输站炸个稀巴烂后开始在东南角矿区旁构筑战斗基地，尽快出狙击手占据左右两端的指定楼房，他们可以阻击从两翼持续南下的NOD步兵。以捕食者中型坦克和搭乘榴弹兵的装甲车组成进攻部队，先从左侧绕道北上摧毁NOD发电厂集群，然后横扫中央地区的隐形塔和基地设施，在最后总攻之前可派装甲车与榴弹兵配合闪击东北部的小股敌人。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS GDI 第二幕 埃及

06关 卡萨巴德

战术概要：本关没有车辆单位也无法造建筑，以狙击手消灭敌步兵，以重装机兵对付敌战车和建筑，以导弹兵克制敌飞行单位。初期迅速消灭骚扰基地的NOD步兵，失踪的那队重装机兵会很快出现，先派工程师夺取炼掘塔，让重装机兵四处搜寻一下地图上的宝箱以获得更多资源或提升战斗级别，持续造重装机兵，与狙击手和导弹兵搭配组成进攻部队，为保证火力强度，正面进攻的同时可在敌人侧翼使用阵营特技空投狙击手或混编步兵小队。战斗中发现NOD的武器工厂在研究泰伯利亚晶体液化兵器，这种武器的爆炸威力远远超过核弹。

07关 亚历山大

战术概要：开始固守西南基地积攒资源冲科技，注意布防哨塔时力争做到防步兵、防战车与防空兼具，出兵工厂和科研中心后资金消耗会加大，造一辆勘探者指挥车到基地北面的矿区建立前哨站，这样可以投放第2座提炼厂。注意要在后方布设1辆斗牛战车巡逻拦截可能出没的NOD隐形单位，有4辆猛犸后带上榴弹兵和装甲车向东进发，后面跟辆运载工程师的装甲车，消灭城区内敌人后让工程师夺取电磁脉冲控制中心，此后可以发射电磁脉冲使敌集群装甲单位或基地设施暂时瘫痪。最后狂造机场用空军轰平需要摧毁的目标，也可多出猛犸从地面发起总攻。

08关 开罗城郊

战术概要：本关开始后不久NOD就开始8分钟的核弹发射倒计时，根据提示可以从NOD前沿基地左侧空运部队过去偷袭发电厂拖延对方发射核弹的时间，但那样做并不能一劳永逸地解决核弹危机。最好的办法是开局立刻出科研中心，添部采矿车然后造重工厂出4辆猛犸，造坦克时记住升级猛犸的磁轨炮。4辆猛犸凑齐后倒计时大概只剩3～4分钟，从正面入口杀进去直扑核弹发射井，靠近后齐射很快摧毁发射井，要相信猛犸的实力，尤其是升级了磁轨炮的猛犸。解决核弹危机后可在地图东南角的蓝晶矿区开分基地，接着再造1组猛犸编队，两队轮流战斗和休整即可轻松赢得胜利。本关不可过于依赖空军，因为NOD基地拥有强大防空火力。

评说

★涛声依旧

毫无疑问，《命令与征服3——泰伯利亚战争》是近期最为出色的单机游戏之一，它对一代传统风格的忠实传承赢得了广大C&C迷的支持，精致画面与高品质音效让玩家充分体验到即时战略游戏所能带来的最高享受，难能可贵的是对硬件配置的要求也不变态，性价比基本上算是公道。别的暂且不提，这年头还有哪款单机游戏能做出40关战役来？光这点本作在游戏圈里就已显得鹤立鸡群，通关的玩家可以作证，几乎每关都是精心制作，如果不是为赶上市日期，也许外星人战役不会那么简短，那样这款游戏肯定会创下RTS作品中关卡数最多的历史纪录。C&C系列作品的战斗从来都以追求痛快淋漓为目的，虽然很过瘾但并不适用于电子竞技，三方阵营间的平衡性设定存在诸多漏洞，GDI的地面部队太强，外星人后期空军近乎无敌，相比之下NOD军团形同废柴，备受指责的人海战术在本作中也仍然涛声依旧，真不知道EA用了什么办法让它成功挤进WCG2007殿堂的。这款游戏在苛求完美的电竞高手眼中也许纰漏百出，但对于喜欢手捧热茶端坐屏幕前的战争狂人们而言，它是无上的佳品。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS GDI 第三幕 东欧

09关 克罗地亚

战术概要：开始要坚守5分钟而且不能造任何建筑，两座发电厂无法保证所有防御设施同时运作，因此要根据敌情及时开启或关闭某些哨塔，敌装甲部队从东门和北门杀来，西门和南门主要为步兵，重工厂迅速造捕食者中型坦克和装甲车增援各门防御，如果设定路径让它们在防御点到重工厂之间自动往返还能及时维修。持续造捕食者和装甲车，当援兵从西北出现后组织1支突击队向西过桥，摧毁西北角的NOD激光塔，掩护基地车返回时要格外小心NOD的狂热信徒自爆步兵，在此期间NOD部队仍然会继续围攻基地。基地车返回后立刻造发电厂和采矿车开始经营，3处NOD基地各有特点，西南是步兵基地，东北是装甲基地，东南是航空基地，尤其要当心来自东南方的空袭。迅速升级科技后凑4辆猛犸，先冲西南基地，可伺机派工程师夺取敌建造中心，继续出猛犸攻克东北基地，掌握NOD全套科技后造他们的航空塔出眩晕轰炸机抹平东南角的最后据点。



捕食者加多用钻塔车的无敌配合

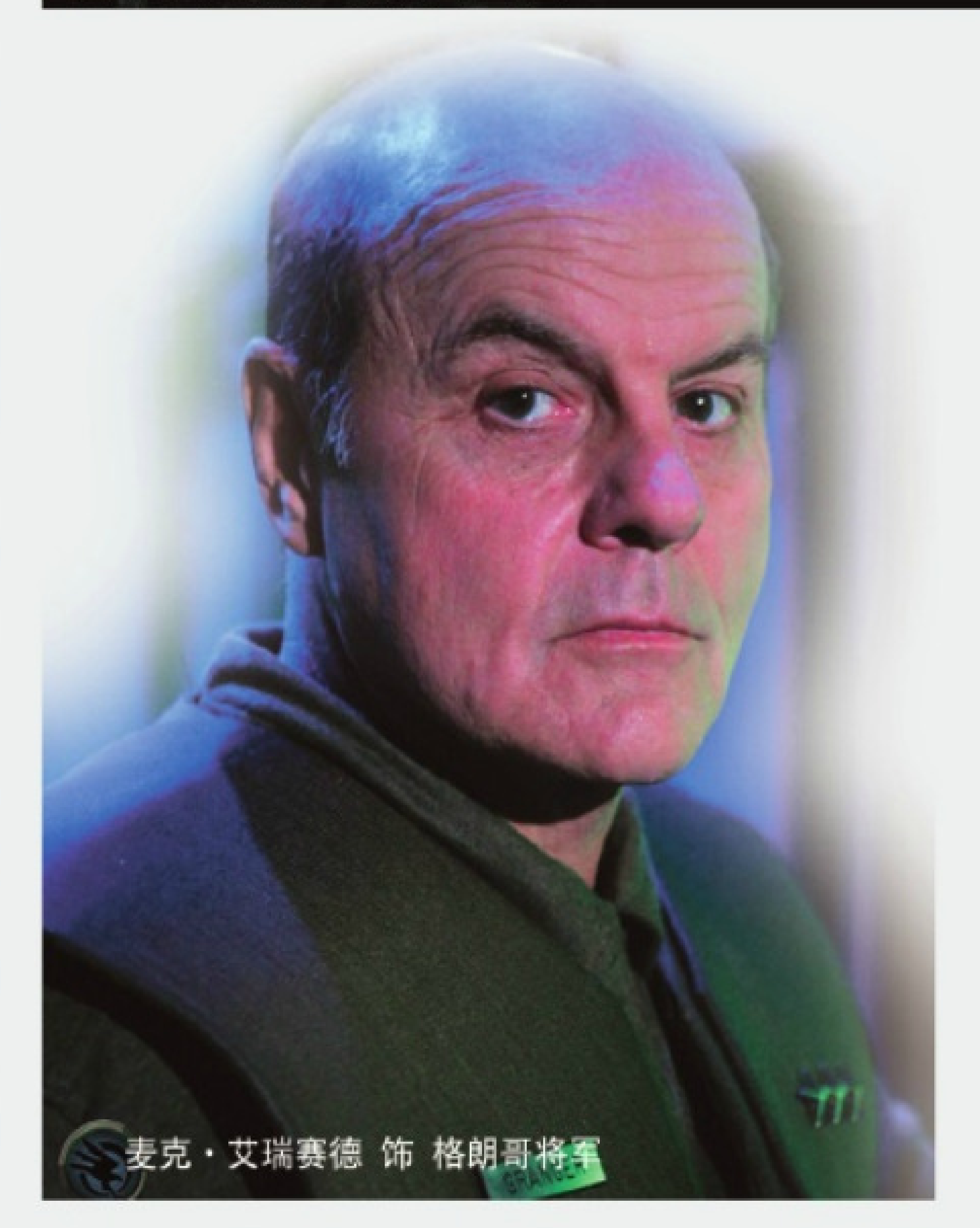
10关 阿尔巴尼亚

战术概要：开始有4队步兵，2队榴弹兵直接冲锋攻击激光塔的能源中枢，2队步枪兵对付巡逻步兵，接着再摧毁兵营与发电厂，由多用钻塔车带领的己方战车部队赶到。以捕食者坦克为前驱向西攻击，大桥被敌人炸断后需摧毁西侧3套防空炮塔，这样己方运输机才能降落投放4位工程师，注意如果工程师阵亡2人则游戏失败。大桥修复后让捕食者打头阵过桥，钻塔车紧跟过去摊开提供维修服务和防空火力，在桥头站稳脚跟后让坦克群向东上高地清场，如受损应及时回撤修复。看准时机把钻塔车护送到高地入口处摊开，后面的工程师用装甲车护送过来占领载具增援站、NOD兵营与发电厂，此处增援站会提供1辆猛犸及两座装满火鹰战机的机场。先让火鹰换上对空导弹消灭附近活动的NOD毒液战机，然后换回炸弹摧毁NOD基地四角的4座光明石碑，接着向北面NOD空军基地发起打击摧毁那里的航空塔与兵营，最后轻松解决敌基地内的部队与建筑。空军狂轰滥炸时，装甲车带个工程师绕道上西北高地夺取飞机场增援站，得手后摧毁停放场内的全部空战车过关。

11关 萨拉热窝

战术概要：开局在地图西南构筑基地，尽快出4辆猛犸带1辆多用钻塔车推进到地图正中央位置扼守，敌人会分别从4处谷口杀出，守中央能最大限度阻击敌进攻部队。东南和西北都有矿区，各建提炼厂增加收入狂出猛犸，占领地图西侧的变异人屋可招募克制步兵与飞机的变异人掠夺者，力争4个谷口每个都驻6辆猛犸加1辆多用钻塔车，堵好谷口后继续出更多猛犸组建突击队从南面一举攻入，动作快点NOD根本来不及发射核弹。本关空军用处不大，因为NOD基地防空火力实在太强。敲掉3座离子干扰器后大神宫的力场护罩解除，据称凯恩和他的亲信们躲在地下室里，鲍伊下令发射离子炮，结果大神宫地下室储藏的液化泰伯利亚被引爆，整个东欧地区损失惨重。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS GDI 第四幕 北欧



麦克·艾瑞赛德 饰 格朗哥将军

12关 慕尼黑

战术概要：本关战场看上去很乱但实际难度不大，将部队分为两组保护3辆自行移动的运输车，两辆斗牛战车开路并负责防空，所有步兵殿后。迂回到地图中部时获得更多步兵和工程师增援，分一些步兵护送1名工程师回出发点占领研究所，其余人跟随运输车过桥。派工程师占领桥头发电厂可启动声波炮塔截击周围敌人，最后只要能保住1辆运输车抵达地图西南角的废弃地铁入口即可胜利。

13关 斯图加特

战术概要：开始的特种兵弗勒顿上尉依旧是小强作风，救出附近步枪兵和工程师后转向东面运动，途中如遭遇外星人的三脚毁灭机甲可派特种兵上前爆破，炸瘫后让工程师俘获即可为己所用，激活东部基地后让工程师们将西南的泰伯利亚储藏点拿下可获大量资金。造十来辆捕食者搭配沿途复活的三脚机甲横扫地图，注意基地随时派工程师搭乘装甲车到各地完成分支任务，恢复能源后的声波炮塔专克外星人，最后涌入西北角铲除外星人基地。

14关 科隆

战术概要：特种兵带领众步兵直扑西北目标点执行侦察任务，完成后己方工程师从东侧出现，迅速过桥与工程师会合，占领东北发电厂后激活基地，迅速回防桥头固守并开始经营基地。有声波炮塔助战挡住外星人的地面进攻不难，但外星人的空中单位相当厉害，行星突击母舰与毁灭者都有射程优势，手动操纵猛犸小队引诱它们进入防空塔射程内，随时注意维修。看准时机让工程师乘装甲车冲过桥夺取西侧发电厂，完成这个分支任务后立刻造2座机场，全造火鹰挂炸弹突击西北角外星人基地中的指挥中心。

15关 伯尔尼

战术概要：开始从左下角登场，全速出猛犸配合多用钻塔车在己方基地外侧运动作战，摧毁外星人的三脚机甲后及时派工程师来捕获以扩充己方力量。造好离子炮控制中心后稳步向东侧敌空军基地推进，遇到行星突击母舰与毁灭者一定要格外小心，家里也要有至少4辆猛犸留守。摧毁空军基地中心后，东北方的外星人主基地出现异常情况，敌人启动了信号发生器似乎准备传送某种威力巨大的武器，这时要立即以准备完毕的离子炮轰击目标点摧毁信号发生器。如果未能摧毁信号发生器，不久后外星人的一艘巨型母舰就会登场并向己方基地缓缓移动，此时要不惜一切代价在它抵达基地上空之前将其摧毁。接下来向西北进攻外星人的装甲基地，最后集结猛犸群冲击东北主基地。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS GDI 第五幕 意大利红区

16关 罗马

战术概要：本关从西南孤岛登场，四周虽有泰伯利亚晶矿沟壑但仍会有敌人空投骚扰，把所有重装机兵集合起来从孤岛东侧飞过去，然后向右消灭那名传送部队的外星摄魂师。岛上继续架设防空塔并造第2辆采矿车，尽快造离子炮控制中心开始倒计时，出机场后造辆勘探者空运到东面矿区附近开分基地，把重工厂放在此处狂出猛犸。很快外星人设在地图东南方的超级武器裂缝产生器开始倒计时，如不使用离子炮也可派猛犸过去直接摧毁。东部地区有外星人基地中心，如果派工程师夺取后可获得全部科技，造几艘行星突击母舰与猛犸群配合无人能挡，西北角的NOD根本不够折腾，砸烂3座相场发生器后对东北角的巨塔发射离子炮完成任务。


朴芷垠 饰 GDI女情报官

17关 零之领域

战术概要：一开始要尽快出离子炮控制中心，然后以猛犸为主力向西突击并占领外星人的裂缝产生器，成功后不要继续推进，俘获附近的外星人建造中心，带回己方基地以便造行星毁灭者。派猛犸集群向正北方推进，路上会看到两座NOD隐形塔，摧毁它们可让外星人的超级母舰转去进攻NOD基地，如果失败就要赶在母舰抵达己方基地之前将其摧毁。注意NOD可能会在地图中部建立前哨基地并造神庙开始

问道

★C&C3秘闻录

问：听说这次除了GDI和NOD以外，还多了一个外星人种族？

答：《泰伯利亚战争》中新增加的外星种族——思金人是对泰伯利亚晶体为何出现在地球上的一个解答。C&C编年史中记载，1995年人类第一次发现了从天而降的泰伯利亚晶体，但实际上思金人早在几个世纪前就已潜入太阳系，他们在海王星的卫星上建立了秘密基地并始终处于冬眠状态。思金人在等待送往地球的泰伯利亚晶体能像落入果园中的种子一样自行生根发芽，当泰伯利亚传遍整个行星之后，原住地生命体会因环境恶化而消失殆尽，那时就是思金人前来收割的最佳时机，但在果实成熟之前他们绝不轻举妄动。凯恩从塔西佗对外星生命的研究资料中意识到思金人的存在，他铤而走险发动第3次泰伯利亚战争，最终成功诱使GDI以离子炮轰击装有液化泰晶的萨拉热窝大神宫，比核弹威力还要大两百倍的剧烈爆炸被思金人的前哨站监听到，思金人的人工智能管理系统错误判断这是地球上人类灭亡的信号，于是AI启动苏醒程序并派遣飞船前往地球进行收割。思金人拥有领先于地球的科技，虽然他们初期看似脆弱，但在获得相位技术与力场防护盾后整体实力将大为改观，后期思金人的飞行兵器具有压倒性优势。《泰伯利亚战争》并未完全说清楚思金人与泰伯利亚晶体的渊源，相信在C&C4中这帮宇宙农夫还会有更进一步的表演。

问：这款游戏的AI水准如何？

答：《泰伯利亚战争》的AI系统由《魔戒——中土大战2》的AI工程小组负责打造，这套基于XML文件结构的AI系统非常便于调整，其界面的易用性也为本作今后可能出现的第三方MOD奠定了坚实基础。简单级别的AI将为新手玩家提供足够的学习空间，中等难度更适合各阶层的玩家们试验各种战术组合，这个级别下的AI会根据玩家的水准高低自动微调，因此它也是单机部分中最有娱乐性的难度设定（本篇攻略即在此难度下完成）。困难级别下的AI会显得相当精明，虽然缺乏真人玩家的创造性思维，但在微操作与资源时间利用方面已接近完美境界。第4种难度“蛮横”级别其实是为热爱真人联机对战的玩家们而设，该级别下

下转100页

核弹倒计时，要及时派猛犸去踏平它们。离子炮准备完毕后立刻轰击NOD基地的建造中心，还要及时加上火鹰机群轰炸才能摧毁。打掉建造中心后就可以不用理NOD了，让他们的残余部队与外星人混战，这时继续出猛犸和行星毁灭者，如果发现外星人又开始裂缝倒计时要迅速找到裂缝产生器将其摧毁，准备好海量部队后涌入西北的泰伯利亚矿谷将控制节点摧毁。

NOD战役 剧情简介

玩家扮演NOD兄弟会的忠实信徒，因战争爆发初期立下汗马功劳而博得凯恩的青睐，升职之后一气横扫北美、巴西等战场，甚至对凯恩的液化泰晶炸弹研制也作出了巨大贡献。与玩家并列为NOD勇将的基莲将军因为立场不同开始对凯恩产生怀疑，外星人大举入侵地球后，凯恩力保屠杀地球人的外星入侵者并破坏了基莲与GDI达成的同盟关系，最后基莲以莫须有的罪名被凯恩枪决。坚定不移追随凯恩的玩家远征澳大利亚夺回凯恩所需的液化泰晶炸弹配件，后又转战意大利周旋于GDI与外星人之间以保证凯恩升天计划的实施。原来包括这场战争在内的一切事件都是凯恩为吸引外星人光临地球而策划的阴谋，最后玩家凭着彪炳战功得以成为凯恩的心腹幕僚，在这位伟大领袖的带领下，NOD高层官员们通过被占领的外星人巨塔踏上了进入星际世界的旅途。

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS NOD



01关 戈达德太空中心

战术概要：狂热信徒炸开指定的墙段让破坏者进去占领指挥所，之后会不断有援兵空降赶来，摧毁指定的发电厂群，注意让狂热信徒优先对付旁边的兵营或重工厂。正式战斗打响后会开始20分钟倒计时，影子小队抵达后切换为滑翔机模式飞到东北角配合工程师夺取增援站获更多援兵，最后让影子小队飞到中央位置安装遥控炸弹摧毁最后的发电厂，附近哨塔瘫痪后放狂热信徒进去摧毁GDI轨道护盾控制中心。

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS NOD

第一幕 美国

02关 安德鲁斯空军基地

战术概要：这个任务的关键是开始要用突袭者四驱者向西冲入GDI前哨基地中，不要攻击建筑，消灭步兵后直接对储油罐射击即可。注意出发点上方炼掘塔旁还有一队敌步兵，全部解决后己方基地车赶到并自动架设全套基地。往上推进会遭遇炮塔阻击，此时会有两队影子小队来援，换滑翔机飞到西侧发电厂那里将其炸毁，之后狂出突袭者向北以人海战术堆上去就行。

03关 白宫

战术概要：本关仍然需要搞突袭者人海战术，为保证资金充足一定要尽快占领炼掘塔和储藏井，后期记住分出五六辆突袭者组建1支防空队迎击来援的GDI公牛运输机，分支任务完成后GDI仍然会继续派运输机来增援。

04关 汉普顿港群

战术概要：开始让NOD女特种兵横扫右侧货场，取得宝箱提升战斗等级。货场里有捕食者坦克，不过只要射击旁边的油桶就

上接99页
的AI在初始资金上有加成优势，战斗中无论是兵种克制还是对时机的把握都非常精确，能在该难度下游刃有余的玩家才有资格成为真人对战中的常胜将军。《泰伯利亚战争》的AI系统还推出了个性设定，在遭遇战模式中共有平衡、乌龟、快攻、压制、游击5种个性可选，平衡个性的AI会灵活使用多种战术，乌龟AI只守不攻，快攻讲究早期初级兵种的配合突袭，压制个性的AI会持续生产攻击部队淹没玩家，而游击个性的AI喜欢动用具有特殊技能的单位实施侧翼夹击或打了就跑的灵活战术。在遭遇战的多人模式下，玩家可尝试按B键向电脑友军发送求救信号，由AI控制的友军部队一定不会让你失望。

问：真人电影过场中都有哪些明星？

答：C&C系列一直以真人电影过场而著称，此次EA为重振《命令与征服》系列形象，邀请了大批好莱坞影视明星助阵，这当中唯一的例外是NOD教主凯恩的扮演者乔·库坎，这位身高1米85的老兄早年曾是Westwood工作室的影视制作指导，Westwood被电子艺界兼并后，乔·库坎因与新东家不合而被踢出局外。虽然他饰演的凯恩在游戏玩家中声名远扬，但现实中的乔·库坎仍然是一位穷途末路的失业演员，因此面对电子艺界再度邀其出山的建议他几乎没有拒绝的余地。与这位游戏中的至尊现实中的卑微者相比，饰演格朗哥将军的麦克·艾瑞赛德则是一位相当成功的电影、游戏两栖人，喜欢科幻片的朋友一定不难认出他就是科幻巨片《星河战队》里那位独臂铁血教官，不过当他一开口，《分裂细胞》的玩家会更惊讶——这不是萨姆·费舍的声音吗？饰演GDI女情报官的韩裔美籍明星朴芷垠（Grace Park）是美剧迷们关注的焦点，她在电视剧《太空堡垒卡拉狄加》中的精彩表演令人难忘。饰演NOD情报参谋的乔希·哈洛威同样也是热门美剧《迷失》（Lost）里的名角，NOD女将军基莲的扮演者翠西·海尔弗也来自《太空堡垒卡拉狄加》，GDI另一位女情报官的扮演者珍妮弗·莫里森曾在《史密斯夫妇》中出演过配角，如果有人对比利·迪·威廉姆斯扮演的那位夸夸其谈的GDI政客没什么印象，请不妨回忆一下《星球大战——帝国反击战》里那位出卖韩索罗的云中城总督、千年隼号飞船的原主人兰多。过场中那些电视新闻播报员也全是货真价实的知名新闻主持人，例如美国有线电视新闻网播报员夏侬·库克，以及拉斯维加斯福克斯新闻主持人约翰·哈克等。

能引爆它们，满级后向停泊航母的码头靠拢，遭遇GDI特种兵时抢先射击可占优势。炸掉航母后己方增援的毒液战机与狂热信徒赶到，先让特种兵去货场里找到破坏者，接着向东南方迂回，毒液战机负责搜索隐形的敌狙击手，特种兵对付普通步兵，摧毁南面敌小型基地后让狂热信徒从南门涌上去对付坦克和战车，占领指挥所后继续以狂热信徒对北方港务局大楼发起自杀冲锋。

05关 华盛顿特区

战术概要： 开始基地在西南角，GDI的斗牛与装甲车会在步兵配合下由北而来，尽快造机枪塔和激光塔守住路口，喷火坦克与黑手步兵专克占据建筑顽抗的敌人，不幸的是本关缺乏克制敌战车的有效兵器，因此就不要浪费钱造战车了，持续造狂热信徒，6队一组逮谁灭谁。占领西侧地铁中枢后地图上会显示所有地铁站出口，将步兵驻入可从任意出口出现，利用地铁站出口把大批信徒送到东北狂轰滥炸。后期以信徒的自杀攻击从左侧清出一条路，造辆基地车到西北角偷设分基地，再造兵营继续出信徒直到完全摧毁敌基地。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS NOD 第二幕 巴西黄区

06关 亚马逊沙漠

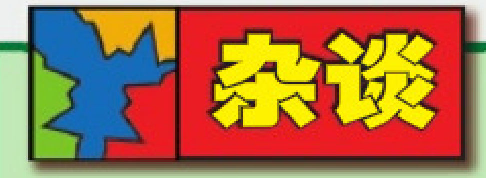
战术概要： 先挡住从北面来的敌人，有天蝎坦克后向北推进，多用突袭者的电磁爆干扰特技让GDI车队瘫痪。摧毁北部基地后显示东面隔河地图，以攻击部队将北桥摧毁，然后从南桥过河，占领东南的增援站得到更多天蝎坦克，造更多部队一举突入北方GDI主基地。


东部海域发现GDI航母

07关 大西洋海滩

战术概要： 虽然有隐形坦克，但NOD的地面战车实力仍然不敌GDI，要保证基地安全必须多造激光塔。先别忙进攻上方炮塔，迅速造提炼厂攒资源出至少3座机场共12架眩晕轰炸机。派轰炸机群摧毁上方炮塔后，敌人设在中部的基地与另外两处炮塔都会显现，摧毁基地的建造中心，接着对付东面的炮塔，东北方向的炮塔附近防空火力强悍，可手动控制轰炸机从西北角迂回攻击。GDI会持续进攻己方基地，击退他们的一个好方法是让家中待命的轰炸机以主动攻击模式飞到来犯之敌上空，它们会自动投弹，杀伤效果非常理想。

乔·库坎 饰 NOD领袖 凯恩



★我们的泰伯利亚战争

■北京 Griffen

《命令与征服》（C ＆ C）系列出品至今，已历经3代风云。它之所以能拥有如此旺盛的生命力，除了《命令与征服》系列代表着经典RTS的走向外，还有就是它那似曾相识的世界背景。

全部3代C ＆ C的情节都建立在一个大致相同的虚拟世界观之上——在不久的未来，地球上出现了一种叫做泰伯利亚的矿物。这种水晶物质可以将接触到的任何物体变为泰伯利亚，在转化的过程中会释放出能量。泰伯利亚对人类来说是一把双刃剑。一方面它提供给人类近乎无尽的能源，另一方面它又在一刻不停地蚕食人类的生存环境。面对极度的诱惑和紧迫的危机，一些人要维持其自身的优势，另一些人则想乱中取胜，于是GDI和NOD这两大对立阵营围绕泰伯利亚展开了长达3代的战争。这个充满末世情结的设定令《命令与征服》被归类为科幻题材。而有意思的是，那些看似远离现实的科幻故事之所以能够引人入胜，偏偏是因为它的"真实"，爱好者在不知不觉中沉醉于虚幻与现实之间的联系。

虽然《命令与征服》的战争紧紧围绕神奇的泰伯利亚展开，并充斥着机甲、粒子炮等幻想武器，但骨子里却是人类数千年文明史的真实写照。自从人类社会产生以来，战争一刻也没有停止过，而战争的根本在于资源的再分配。随着物质社会的进步，这种资源最终集中体现在作为物质社会基础的能源上。当今世界的主要能源焦点是石油。它的好处有千百种，而缺点只有一个——不可再生。这就意味着石油的数量是有限的，而人类的需求是无限的。如果在石油资源枯竭时还没代替能源产生，整个世界都将陷入可怕的衰退与混乱之中。在C ＆ C里，泰伯利亚矿的自我复制能力彻底消除了不可再生能源的缺陷。然而，这种取之不尽的强大能源并不完美。它不断地自我复制导致人类的生存环境一天比一天减少，最终有一天，整个地球都会被泰伯利亚侵蚀。

我们的世界因能源日渐枯竭而陷入危机，游戏的世界却因能源过多而走向末日，这是多么含蓄的影射和天大的讽刺。在《命令与征服》的世界里，战争的双方是GDI和NOD两大对立阵营。其中，GDI被描写为维护世界秩序的全球联合力量，而NOD则是动荡中产生的极端激进组织。但是，作为玩家会不难发现，这种角色划分其实是典型的西方价值判断。在故事当中，GDI其实是旧世界势力的维护者，他们在自由民主的外衣下掩藏着自私和腐败；NOD则类似于第三世界中崛起的极端组织，用残酷和激情来迫使整个世界重新划分势力范围。GDI和NOD在泰伯利亚的边缘玩火，这样的争斗和我们所处的世界有什么两样？

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS NOD 第三幕 东欧

08关 斯洛文尼亚

战术概要：开始是潜入作战，女特种兵孤身作战，利用油桶的殉爆对付敌战车。护送卡车进入NOD营地后艰难的拉锯战开始了，包括猛犸在内的GDI地面部队会从东、西、北3个方向不断涌来，迅速添部采矿车然后每个门至少修4座光明石碑才能挡住猛犸。倒计时结束后己方圣灵战斗机甲从东侧大路进入营地，此后继续造圣灵机甲，用它向北清理道路两侧的GDI基地，确保沿途安全后再让卡车北上撤离。

09关 萨拉热窝

战术概要：开始带卡车从西南角登场，前面有GDI大型基地截断去路，向右侧沿地图边缘迂回到最下侧的谷口进入大神宫，完成护送任务后得到所有部队控制权。立即在四处谷口修造光明石碑和防空塔坚守，同时后方加修提炼厂和采矿车，生产更多圣灵机甲作为机动增援。打退GDI数次进攻后，友军轰炸机突然出现将敌人基地夷为平地，但来增援的友军突然在神宫外修建两座基地，原来他们是基莲将军手下的叛军。继续坚守谷口，攒钱出圣灵，10辆一组突击叛军营地最终将所有主要设施摧毁。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS NOD 第四幕 澳大利亚

10关 澳大利亚内陆

战术概要：GDI共有3支核弹头车队，分别从上中下由西向东而来，实施拦截之前迅速先将东北角的泰伯利亚塔摧毁，截获1支车队就算完成任务，之后立刻护送工程师前往地图西南，摧毁防御设施让工程师占领研究工厂。很快突然发生外星人入侵事件，全速东撤退到撤离点坚守，重工厂持续造隐形坦克，这时GDI空军也会前来助战，撑到时间后运输机赶到完成窃取核弹任务。

11关 悉尼城墙

战术概要：开始迅速造机场，然后出3名工程师空运进入东北城墙内占领GDI研究所、离子炮控制中心与空间技术中心。接着派影子小队滑翔到西北炼掘塔着陆消灭附近的外星人步兵，然后再派两名工程师绕道GDI营地去占领炼掘塔。基地再造机场出眩晕轰炸机准备空中打击，地面部队多造圣灵机甲但只守不攻，GDI部队会向外星人基地发起进攻，看准时机派出轰炸机逐个清除目标建筑，适当时甚至可使用离子炮清理周围守军。战斗如拖得太久，登场的外星人行星突击母舰会炸烂围墙攻入城内。

12关 悉尼城内

战术概要：开始帮GDI挡住外星人的进攻，把隐形坦克和突击摩托都派到GDI离子炮控制中心那里协助防空，同时收起基地车搬家到矿区以便放提炼厂，迅速造两座机场出眩晕轰炸机，家里正前方也要设好光明石碑以防万一。10分钟到后未死的凯恩突然下令反攻GDI，这时GDI会变成敌对状态，迅速派轰炸机摧毁他们的离子炮控制中心，然后丢核弹，接着反复用轰炸机空袭目标建筑，最后的战斗几乎是配合外星人对GDI展开屠杀。


NOD也终于有了猛犸

13关 艾尔斯岩

战术概要：开始用满级的圣灵攻入南部基地内消灭有生力量，工程师随后跟上夺取基地。在绝壁下多造防空塔拦截山上的敌空军，东面路口那里放光明石碑阻击叛军地面部队，出1名特种兵到右侧蓝晶矿区消灭把守变异人屋的卫兵，工程师占领后生产变异人部队。尽快造神庙开始核弹倒计时，另外多造机场出眩晕轰炸机，8架轰炸机足以将基莲将军的神庙摧毁，由此取得对基莲部队的控制权，同时东北和东南方会出现GDI进攻基地，他们的主力部队会集中攻击北部基地。生产更多轰炸机抢先攻击东南的离子炮控制中心，核弹准备完毕后立刻轰击东北GDI基地，然后轰炸机再补充攻击。

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS NOD 第五幕 意大利红区

14关 意大利北部

战术概要：本关地图为3座孤岛形状，出发点在南部孤岛，外星人主要聚集于西北孤岛，催化导弹发射设施在东部孤岛。开局后在基地放两座防空塔，然后全体部队护送基地车搬家到东部大陆，占领基地内的增援塔可或隐形坦克增援，工程师占领催化导弹发射设施并将其修复，西侧桥头入口放两座光明石碑，北面至少造3座防空塔，派特种兵到这里来阻击空降的敌步兵。基地车还可移到右下角的蓝晶矿区，在这里再放1座提炼厂。基地内尽快出神庙开始核弹倒计时，用核弹配合催化导弹轻松敲掉外星人的3座建筑，如果不用催化导弹战斗会拖长些，注意用核弹加轰炸机及时摧毁外星人的裂缝产生器。

15关 意大利丘陵

战术概要：开始出现在东南角，以最短时间出神庙开始核弹倒计时，首先打击目标是东北角的3座重力稳定器，如果不尽快


乔希·哈洛威 饰 NOD情报参谋

栏目编辑·Cross·cross@popsoft.com.cn



在利锥行动中开局就搞工程师突袭也很有效

摧毁那里，涌出的行星突击母舰将对己方基地构成巨大威胁。基地西侧架设光明石碑，北面山脚下放防空塔，注意GDI小股部队会在北方蓝晶矿处出现。外星人的三脚战斗机甲将从西侧来攻，击退他们的同时注意派工程师回收瘫痪机甲编入我军。摧毁东北的重力稳定器后造眩晕轰炸机清除外星人的重要建筑，如资金充足可组织圣灵机甲集群出战，最后派工程师占领北方山顶的目标建筑。

16关 利锥行动

战术概要：这一关是本作中最具挑战性的关卡，最艰难之处不是占领而是保住基地，4座基地中心中任何一座遭到摧毁或被出售都将导致游戏失败。游戏初期GDI与外星人都会对我方有一个判定到敌对的AI转变过程，可以利用这点迅速把4名破坏者分为两队，一队直奔西北GDI基地抢占建造中心，一队去抢西南GDI基地建造中心，不用担心只管当面冲过去，从GDI士兵的谈话可看到对方转入敌对状态的信号，要把握好时间保证两队破坏者同时抵达，拿下基地设施后西北角不要轻举妄动，派特种兵和影子小队从后面把西南角GDI基地掏空，以此处为重点开始发展，全力打压GDI对外星人的进攻以保证外星人的基地平台不被过早摧毁，同时也要保护好己方所占领的GDI建造中心，保持平衡的关键在于快速摧毁双方的军用设施。

17关 凯恩之塔

战术概要：不惜一切代价保护好西北角的3座外星人相场发生器，但中部高地上有4辆GDI的神像机甲正在远程轰击它们，快速出特种兵与黑手步兵迂回到高地后侧，扑上去连续爆破放倒这些笨重的大家伙。出圣灵机甲守护东侧矿区入口，随时注意北面外星人与GDI的混战，如果外星人挡不住了要赶紧上去帮一把。再造提炼厂出机场，眩晕集群轰击东南角的GDI基地及离子炮控制中心。努力早出神庙，核弹准备好后先给东北角的GDI基地来一下让他们安静一阵子。



翠西・海尔弗 饰 NOD女将军基莲

外星人战役 剧情简介

思金人在宇宙各行星间传播泰伯利亚种子，当泰伯利亚晶体生长成熟并毁灭原住地生物后它们就会前来收割。GDI对萨拉热窝大神宫的离子炮轰击引发了液化泰晶大爆炸，剧烈振荡信号让思金人误以为地球泰伯利亚晶体已经成熟，当它们急匆匆来到地球准备收割时却遭到人类猛烈抵抗。开始思金人打算通过进攻城市吸引人类注意力，这样它们修建19结界巨塔以便传送援兵的计划就不会被发现，但人类的攻势越来越猛，连遭挫败之后思金人只好通过最后一座结界巨塔撤离地球。思金人的撤退并非战败，它们发誓将在准备完毕后再度重返地球。

01关 伦敦

战术概要：获得增援的基地平台后要记住及时摧毁矿区外侧的激光护栏以便让矿车入内作业，狂出粉碎者步兵迅速摧毁河上3座大桥切断GDI攻势，然后将基地平台转移到东北桥头建立推进据点，让吸收者修复东北大桥并从这里开始进攻。外星人初期单位实力不强，但只要守好大桥确保西侧河岸尽在己方控制中，胜利只是个时间问题。

02关 慕尼黑

战术概要：开始以摄魂师的心灵控制能力操纵公路上巡逻的GDI部队让他们自相残杀，用捕食者对付炮塔和机枪塔，用榴弹兵对付楼内敌人，从下方绕到兵营附近，清除机枪塔后让摄魂师控制兵营生产工程师，利用摄魂师的瞬移功能将工程师传送到电力控制中心迅速夺取，敌基地外围的声波炮塔顿时全部瘫痪。己方大队援军从地图西南登场，全体攻入东北的GDI基地，以地面部队拖住敌人部队，集中毁灭者和行星突击母舰火力迅速逐一摧毁指定建筑。

03关 克罗地亚

战术概要：典型的三国大战局面，NOD在西北，GDI在东北，拥有猛犸的GDI攻势较猛。基地布好防御体系后迅速出三脚机甲反击GDI部队，用摄魂师的瞬移大法将吸收者传送到GDI基地中快速夺取提炼厂等核心建筑，这招可有效打击GDI的嚣张气焰，甚至也可用于执行占领NOD情报研究所的任务。解决掉GDI后，NOD只不过是小菜一碟。

04关 19号结界

战术概要：最后也是最残酷的决战，7分钟内必须守住西北角的巨塔和东南角的基地，来自东北方向的GDI部队人山人海，要及时摧毁晶矿沟壑上的大桥迫使敌进攻部队绕道地图中部。尽可能在东北角以外的所有矿区放置提炼厂保证资源收入，以毁灭者战舰和三脚机甲为主力在地图中部阻击GDI部队，西北巨塔也要留部分兵力及反隐单位保持戒备。7分钟倒计时结束后巨塔完成建造，这时要在东南角基地造信号传送器召唤1艘母舰，然后保证母舰抵达西北巨塔下，这时可以造威力更强大的行星突击母舰，两种飞行战舰配合威力惊人，全力将敌人压回东北角保证母舰安全通过地图中部即可。

幽浮——余晖 进阶攻略

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.1

制作	IDEA Games
发行	Altar
类型	即时战略
语种	英文

文化包容性：7.5　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：8.0　剧情：8.5

故事情节

公元2004年，来自外星的雷提库兰人以孢子云为武器进攻地球，他们的目的是以地球作为饲养场培育巨型生命体Biomass。经过整整50年浩劫后，雷提库兰人将残存的人类逐出地球，不知道是否出于良心发现，他们居然还提供技术支援帮助残余人类另建家园。人类中的一部分留在了由雷提库兰人建造的近地轨道空间站Laputa号上，有关这艘飞船的故事在《幽浮——余震》中已有描述，剩下的人类在雷提库兰人协助下移居火星。尽管有外星人的高科技技术，但初创的火星基地生存条件依然非常恶劣，这里的食物、饮水最多只能保障30人，因此雷提库兰人索性将万余人类低温冬眠存放在火星基地底部。对于有幸能保持苏醒状态的这30个人来说，生存是他们唯一的目标，为了能让更多同胞重见天日，他们计划用几代人的时间完成对火星地表环境的绿化改造工程，这期间如有人死去可由冬眠中的后备队补充。火星上的人类一直与Laputa号空间站上的地球委员会保持联系并接受他们的指挥，尽管名义上地球委员会是所有尚存人类的最高行政机构，但空间站上的人们对火星同胞的情况缺乏深入了解。某一天，正在Cydonia区采掘场工作的科学家Jurgen意外发现了古代火星文明的遗迹，不料随后却有来历不明的机器人攻击，接到警报的殖民者们迅速前往调查，他们很快发现，看似死水一潭的火星原来远非他们想像的那样简单……

采掘场事件后，基地官员感觉到危机迫近，他们开始关注新武器研制，开发战斗机器人的计划也被提到议事日程上。由于与Laputa号轨道空间站的通讯中断，当务之急是在火星基地修建新的通信天线。在修造天线期间，与火星北极水源相连的水渠管道发生异常破裂，如果不能在3天内恢复管道供水，基地就会完蛋，于是基地派遣战斗小组搭乘UFO飞行器前往搜剿为害的机器人，火



大批兽人涌出祭坛传送门


升级通信卫星才能与地球沟通

星殖民地的扩张也由此拉开序幕。没过多久，最早出事的Cydonia区采掘场又发生异常现象，战斗小组赶到现场消灭机器人后在类似祭坛的地方又发现一台机器人，将其摧毁后祭坛中央突然源源不断涌出大批兽人战士，战斗小组被迫全体撤回UFO返回基地。很快殖民者们发现，送他们来这里的雷提库兰人在火星上也有基地，为对付侵略成性的兽人军团，殖民者同意与雷提库兰人结盟。

通信天线完工后终于恢复了与地球委员会的联络，但出现在屏幕上的却是二代“余震”中的地球邪教教徒，他们表示不能派飞船过来增援，但同意与火星方面共享数据，升级基地通信天线后再与地球邪教联系即可获得至关重要的科技项目——地球技术。以此为基础研发火器技术就能造出步枪和相应弹药，再在基地中修建靶场还可造出狙击步枪。在与雷提库兰人打交道的过程中，人类殖民者们发现这帮所谓的外星友人并非以诚相待，如果撕破脸皮与其宣战能夺取不少资源丰厚的地区，但此时若两面开战实属不智。过段时间后从地球又传来新消息，这次出现在屏幕上的是Laputa号轨道空间站上的人类，他们宣称前些日子控制通讯器的地球邪教已被消灭，但Laputa号也已被毁，空间站上的人们重返地球定居，如果情况允许他们将尽快派飞船来增援火星。

当游戏时间发展到6月初时，火星基地西面的奥林匹斯山区突然有大批雷提库兰人飞船着陆，里面涌出的雷提库兰战士与殖民者们熟悉的那些雷提库兰人截然不同，原来先前用孢子云毁灭地球的雷提库兰人是逃离故乡的邪教教徒，后面来的这批人是追杀他们的雷提库兰人正规军特遣团。特遣团部队着陆后便强行夺取了奥林匹斯山区及周围地区，他们还向人类殖民者们发来外交照会要求划清界线。这里推荐与特遣团合作，先派战斗小组进攻先前的雷提库兰人领地与其断绝关系，然后才能在外交菜单中与特遣团停火并结盟，先前雷提库兰人派驻殖民地的2名队员会因此离去，但特遣团又会派来3名新的雷提库兰队员。

祸不单行，到6月底后一直隐而不现的火星人从冬眠中苏醒，这些矮个头的绿皮小家伙擅长隐形且不怕普通动能武器攻击。火星人强行夺取了南极的精灵之地区域自成一派，与火星人实现语言沟通并结成盟友关系是游戏通关的重要环节，建议若非必要最好别和他们发生冲突。面对越来越凶悍的兽人部队，殖民地科学家发现只要摧毁传送祭坛上的能源器就能有效遏制他们的疯狂攻势。此后战斗小组便前往那些有祭坛的地区，摧毁传送祭坛上的机器彻底关闭传送门。最后在兽人大本营Zephyria区附近摧毁了兽人的最后一扇传送门（这次任务需要摧毁4座能源器，其间还会有大批兽人精锐部队出现干扰）。

当燃料储备升到7级后可从地球同胞那里获得UFO太空飞行技术，完成研制后在战略界面日期栏下会出现月球任务按钮。该任务需要战斗小组搭乘改造后的UFO分两次前往火卫一秘密基地搜寻两件古物，第二次任务需携带可探测地雷的金属探测仪，且拿到古物后会出现山洞隧道坍塌导致更改归路的剧情，月球任务结束后老队员Harald会主动提出退休。

在火星基地中制造出的超级计算机分析了火星人遗留的史料，根据获得的火星人文献先后研究出火星人语言要素与火星人书面语言，通过研究外星人生物学和审讯设施技术后在基地修建外星人审讯室，此时可查看火星人控制区选择执行一次擒获任务，抓住火星人战士后即可研究获得火星人口语。掌握火星人口语技术后可接到两个救人任务，根据指示深入兽人控制区救出指定人质能获得火星人队员加入。当人类殖民者的势力日渐扩大后，玩家也该多投入精力关注火星地貌改造工程，初级改造技术出现后通过歼灭雷提库兰邪教徒可获得雷提库兰能源，由此发展灌溉术又能衍生出高级地貌改造技术。要研究高级改造术还需要到兽人控制区执行擒获任务，抓住一名兽人萨满后带回审讯获得群体育种技术，这项技术也是高级改造术的前提条件。掌握高级改造术与火星口语后即可研制出更高级的火星人适用改造术，这项技术可直接引发火星人的结盟提案。


战斗小组成功抵达任务地点

到游戏后期，来自地球人类的增援飞船终于抵达火星，殖民者们得到部分资源和2台威力巨大的空间扭曲炮（Warp Cannon）。人类计划用病毒快速消灭肆虐火星的兽人，但传播病毒需要适合的自然环境，简单说就是火星地貌的绿化改造进度必须达到80%以上。注意在火星人适用改造术出来之前，玩家即使占领再多地盘也无法达到这个百分比，当改造度到80%后病毒会自动传播，突击兽人大本营Zephyria区的进攻任务才会对玩家开放。派遣战斗小组杀进去，经过两场战斗后终将兽人势力彻底铲除，“余晖”的故事亦到此结束。游戏中的时间限制为540天，如果到了2054年中期还无法攻陷兽人大本营，系统会强制认定玩家失败并结束游戏。

UFO AFTERLIGHT



虽然在本作中火星上的各派势力群雄割据，但千万不要把《三国志》的那套用在这里，玩家根本没有必要夺取所有区域统一全火星。领地太多会带来烽烟四起的狼狈，打下来容易守住难，只怕还没等到科学车来建地质勘测站敌人就来反攻了。由于系统不允许多支战斗小组同时出击，单组人马长期在外持续作战必然导致伤员得不到及时治疗、弹药补给跟不上等不利情况。另外过早铲除某些势力派别还会导致后期主线剧情无法延续的问题，在雷提库兰人或雷提库兰特遣团两派间作出抉择后也不应对断交的一方斩草除根，火星的绿化进度与玩家控制区域的数量并无直接联系。资源是战略层面所有活动的核心要素，没有资源就没法研究高级科技或生产高级兵器，因此玩家在扩大版图时要有意识地控制尽可能多的重要资源出产地，而不是见地方就占。所谓重要资源是指在各阶段发展中起关键作用的资源，例如初期的金属、后期的能源等。初期地球带来的手枪和FNF2000步枪只能用几场战斗，原配弹药耗尽后基地又无法生产，很快这些玩意就成了废物。要解决武器问题开始应迅速研发火器技术，成功后即可生产普通动能步枪（Rifle）及所用弹药，这种步枪将伴随玩家的战斗小组度过初期很长一段时间，用它对付初期的机器人和兽人低阶单位都很有效，由于能自行生产弹药，每次战斗后也可及时补充损耗。

作为初期的重要装备，生产步枪及其所用弹药都会用到金属资源，生产步枪需达到1级能源和2级金属，生产它用的动能弹药也需1级金属，因此开局后玩家们尽快应把眼光瞄准那些出产金属资源的区域下手，否则连立足都成问题。金属的作用即使到中后期也不容忽视，例如生产霰弹枪需要3级金属，狙击步枪需要4级金属，转管机炮需要6级金属。可一直用到后期的榴弹发射器、火箭筒等爆炸型兵器同样也需要3级金属，由此可见金属应该是游戏中当之无愧的七大资源之首。玩家在不同阶段会面对不同攻防特性的敌人，从中期开始能量武器将逐步取代常规动能武器，否则与雷提库兰族敌人和高阶兽人单位作战时会非常吃力。生产能量武器所需的资源主要有能源、水晶和贵金属，如果提前获得足够的相关资源点控制权，那么小组成员的武器转型进程就会一帆风顺。能量武器中也有例外，后期可生产的终极能量兵器毁灭者（Annihilator）就需要4级金属、3级水晶和7级能源，金属的重要性在这里再次凸显。当通过战争无法取得更多资源时，玩家可尝试以外交手段从盟友势力那里获得额外的资源，雷提库兰的两派势力始终是最适合的贸易对象，向他们索要资源时对方可能会让玩家用另一种资源或高级武器交换，尽量选择以后者进行贸易，武器再高级都能重新生产，资源换装备的贸易一经建立永久有效，除了破坏盟约进攻对方外没有其他办法取消。


利用地形优势居高临下射击

当资源供应得到充分保障后，研发科技将成为玩家关注的另一重点。游戏中的科技分为八大类别：人类、雷提库兰、兽人、火星人、解剖、医药、行星学、审讯，前面4个种族类的科技大多包含了该族特有的武器技术，解剖通过将战斗中打死的外星人尸体带回研究可了解对方弱点，简单说就是战斗中能提高对各种外星人的致命一击率。医药包括了各种治疗、激素药剂及高等护甲生产技术。行星学涉及面较广，大多与护甲、基地设施和外星人文明研究有关。审讯是后期非常重要的科技，完成研究后可在基地修建外星人审讯室，然后将俘获任务中抓住的外星人带回审讯即可得到很多关键信息或技术，例如研究加速绿化所必需的群体育种（Mass Breeding）技术只能通过审讯俘获的兽人萨满才能获得。实验室的科学技术研究也要讲究个轻重缓急，一些关键技术突破后可带出大量有用的后续技术项目，例如初期的与地球通信（Communication with Earth）、火器（Firearms），中期的超级计算机（Supercomputers）、高级采矿（Advanced Mining）、雷提库兰技术（Reticulan Technologies），后期的火星人书面语言（Martian Written Language）、外星人生物学（Alien Biology）等一旦出现都应优先研发。有时某些重要科技项目的研究还需获得特定物品，例如通过搜寻物品任务获得Ne106、Uw696、Rp771这3件古物后，玩家才可研究火星人书面语言。

火星地图上人类控制区域的边境线为蓝色、中立区域边境线为白色、兽人的是红色、雷提库兰人是黄色、雷提库兰特遣团是紫色、火星人为绿色，当有敌人入侵己方控制区域，或某敌方区域可供战斗小组前往进攻时，该区域会出现一个带有锥形光柱的红色环形图标，点击它即可看到当地环境恶劣度说明与任务目标简介。如果环形图标边缘的尖齿超过4个，这表明该任务与主线剧情发展紧密相关。己方区域遭到入侵后如果长时间不作反应，该区域最后会被敌方攻占。这里需要格外注意的一个问题是，战略界面下有时会莫名其妙出现游戏失败结局，这是因为玩家没注意到火星基地遭到敌人偷袭，巨大的基地建筑体很容易遮挡住作为战斗警报的环形图标，如果地图上的战斗任务较多，玩家更难察觉火星基地顶上冒出的红色小尖锥，就这么一疏忽，自家基地被攻陷游戏当然要结束了。



战术心得

游戏初期正式的专职战斗人员只有4位：年轻时参加过奥运会的老太太Ute Heinemann，父亲是火星首批移民的Harald Zamyatin，力大无穷的壮男Diego Ramirez，科学家Oliver的妻子Samantha Svensson。这4位开始时的战斗基础属性不一样，但随着级别的不断提高他们之间的差异会越来越小，一般而言初期升级后都应优先对敏捷、活力与意志加点，因为这3项属性可提高射击技能。这时候的战斗多以一名尖兵打前锋，后面的人斜线散开跟随前进，一旦尖兵发现敌人，后面也来得及迅速构筑火力网。4人中Ute与Samantha的初始侦察特技都为优良，但Samantha生命值太少，因此由Ute婆婆担任尖兵最合适，Samantha可考虑向狙击手和领导者方向发展。Harald上来就有项低级稳固技能，这表明他在近战中不易被敌人击倒，开始由他扛着砂轮弹射器与机器人近战比较合适。Diego出场就有低级重武器技能，这也证明该角色的默认发展方向是玩转管机炮或火箭筒什么的。当然，这些都是初期因势利导的安排，等到24级时大家基础属性都升到最高，所有战斗基础特技也全部加满，这时你想让Ute扛火箭筒，让Diego打前锋都行。

后期每位队员的区别主要看军事技能培训，各种军事技能中所有队员都必修稳固（Stability）、强壮（Toughness）、护甲穿戴（Suit wearing）3项，先学低级再修高级，务必全部掌握。“稳固”可有效防止被敌方攻击打翻在地，“强壮”能为人物增加生命值上限，“护甲穿戴”是队员装备高等级护甲的必需条件。根据各人在队伍中分工的不同还可选修其他技能进行培训，例如担任尖兵者应学习运动学（Athletics），这样可以提高跑动速度，准备使用重武器的队员必须学习重武器术（Heavy equipment），想当狙击手的人在学习狙击术（Sniper）后狙杀威力会更大，要使用EM电磁武器或等离子武器同样也需接受相应培训。特殊型近战角色可学习搏斗术（Skirmisher），这样在使用剑或刀类兵器时威力和命中率都更理想，另外潜行术（Stalking）也能有效降低尖兵被敌人发现的几率。到后期还应有至少一人学习领导术（Leadership），这个技能就是全体加速Buff，习得者魅力越高所有队员移动速度就越快。后期军事技能列表里还有各种外星人的解剖学，学习后可大幅提高队员对各种外星人的攻击杀伤效果。

初期与雷提库兰人结盟后，他们会派两名雷提库兰人过来，1名战士1名战士/科学家兼职者，如果玩家打算后面与特遣团结盟就没必要刻意培养这两位。与特遣团结盟后将得到3名雷提库兰人，1名战士1名科学家1名战士/科学家兼职者。雷提库兰人的生命值少得可怜，枪林弹雨中最好让他们往后靠，这帮家伙的优势是精神控制。火星人苏醒后不久，基地里会多一位带眉环和唇环的红发小妞Rita Lawrence，这位小太妹是科学家Gene的女儿，其父就是开始教学篇里在采掘场被害的科学家Jurgen。Rita属于战斗技术人员，正适合编入战斗小组接受锻炼。游戏后期完成两次登陆火卫一的任务后，老队员Harald会突然提出退休请求，他的女儿Olga将接替登场，别看这位纯战士MM开始级别低，但她却有一独门逆天绝技——快速学习（Fast learning），这项技能的真正含义是所有经验值翻倍，培训所需时间也一律打五折，看来果然是将门出虎女啊。后面完成拯救火星人质任务后，基地里还会多出两位火星小绿人，他们潜行效果好又不怕动能武器，最适合拿把光剑走忍者路线，不过此时大局已定，有没有他们都无关紧要了。

由于不能像《余震》里那样随意征兵，本作中玩家应全力避免任何队员的战斗死亡。这里顺带提一下，如果Harald提前阵亡，Olga也会加入，但没有快速学习技能。如果其他人意外阵亡，开始是Rita出来替补，再死人接着是Lasalle家两兄弟Claude和Pierre同时出现加入，这之后再死就没新人补充了。开始的4位主力始终是战斗小组骨干成员，在科研和生产不繁忙的前提下，玩家还应抽调一名战士/科学家兼职者和一名战士/技术人员兼职者编入战斗小组随同外出任务，拥有科学家技能的队员在培训医药技能后能使用医疗包为受伤同伴现场治疗，游戏里只有科学家才具备疗伤能力。技术人员在完成相关技能培训后可在战场上使用相关工具维修破损的武器与护甲，不过他们更显著的作用是接受驾驶术培训后能使战斗小组乘坐的UFO飞行器速度更快。在反击输水管道遭攻击的任务中，参与战斗的技术人员会得到额外的技术职业经验值，这也是初期迅速提高技术人员职业级别的一条捷径。

如果玩家选择以战斗机器人为主的发展路线，那么技术人员将成为战斗小组中的核心，因为只有他们才能迅速修复机器人受到的损伤。由于活人队员稀缺，可批量生产的战斗机器人就成为扩充队伍实力的唯一选择。游戏中的机器人有常规机器人和火星机器人两大类，机器人也有基础战斗属性和特技，但与人类截然不同，它们可通过升级芯片提高性能，加装各种专用传感器也能使他们获得更敏锐的感知能力。机器人最多可装备四联装武器炮塔，后期队伍里有两三台装备四联装火箭筒的机器人简直能横扫千军，机器人甚至也可担当尖兵，虽然在应变能力上比活人逊色点，但这些铁疙瘩根本不怕各种精神干扰技，尤其装备海龟侦察炮塔的机器人简直就是一只刀枪不入的铁乌龟，派到前面引敌出击，后面兄弟们来个无差别火箭雨群轰，连兽人高阶单位也要粉身碎骨，可这小东西到战斗结束伤血也不会过半。

战斗中针对不同种类的敌人需要使用不同攻击手段，对付初期的机器人用动能步枪就行，各种能量武器效果更好。作为人类死敌的兽人种类繁多，低阶兽人也可用动能步枪解决，但酋长、队长级别的兽人单位就要用狙击步枪或转管机炮之类的重武器才能压住，兽人中的顶级单位女王（Matriarch）基本上刀枪不入，油盐不进，动能、激光武器都啃不动，而且瞄准命中率还暴低，即使用地球送来的空间扭曲炮，打不中也没戏，对付这东西最好用火箭筒，借助范围杀伤优势将其轰倒，如果能有多台装备集束火箭筒的战斗机器人就更轻松了。雷提库兰人比较怕动能武器和爆炸物，他们特别容易被打倒在地，火星人的弱点是怕火和近战，要注意他们手上的能量武器会对战斗机器人构成相当威胁。Boss怪通常都有金刚不坏之身，对付他们的最有效办法是派狙击手潜伏到其后方予以致命攻击。



多种族的配合作战

潜.行.者
切尔诺贝利的阴影



S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHARNOBYL

■游侠创作室 神之影

精品 总评 8.5

制作	GSC Game World
发行	THQ
类型	主视角射击
语种	英文

文化包容性：8.0 上手精通：8.5 画面：9.0 音效：8.5 创新：8.0 剧情：8.0



剧情故事

2006年，切尔诺贝利地区被一股强烈的光芒所笼罩，随之而来的是一次大地震，人们在突如其来的灾难中纷纷倒下，辐射和冲击波迅速吞噬了这片土地，幸存下来的人各自逃命，军队开始封锁这个区域。2008年，这个地区仍然被核辐射的云层笼罩着，无数的人、动物和植物死在这块土地上，科学家们被派来对非核心地区进行探勘，他们陆续发现了许多奇异的动物和异形生物。2010年，由私人探险家、学者、考古家等组成的探险队进入更深入的地区，他们怀着各自不同的目的在这个死亡地带中搜索着，人们把这些人称为潜行者，而你就是众多潜行者中的一名，你进入切尔诺贝利死区的目的是寻找一些人工制品，将它拿到其他地方高价卖出。

在一个电闪雷鸣的夜晚，你被一辆卡车运往切尔诺贝利的荒废地区，途中不幸遭遇雷电袭击，整辆卡车翻倒在路边，而你也昏迷不醒。第2天，一名路过的潜行者发现了你，他将你带到附近营地的地下室，让商人西德洛维奇为你治疗。当你醒来后，发现自己失去了记忆，只知道PDA上显示着杀死史特洛克的任务。为了寻找史特洛克，你不得不向西德洛维奇请求帮助，并完成他交予的一些特别任务，例如拿回某侦察员身上的情报或潜入军方营地偷取重要文件。在执行这些任务的过程中，你慢慢掌握了史特洛克的一些情报，例如史特洛克和外号为“鬼魂”的潜行者曾拿下水道的一个密室作为隐蔽地点。之后，你又遇到了酒吧老板，同样要为他执行一些任务，不过你在X16实验室的监牢里找到了“鬼魂”的尸体，一些熟悉的场景也令你渐渐恢复了记忆，想起了曾经救过自己的博士，并通过寻找博士获得秘密实验室的情报。在切尔诺贝利内部，你成功找到了秘密实验室，了解到整个事件的内幕。在核电站爆炸之前，一些科学家在此地进行疯狂的实验，实验的目的是创造出一个超级意识，这些科学家认为地球被一种奇怪的磁场包围着，它影响所有生物的一切感觉和思想，他们打算利用超级意识来改变这个磁场，去除人类的愤怒、嫉妒、悲伤等负面情绪。然而一次意外的爆炸

操作指南

W/S/A/D：前/后/左/右
Q/E：左/右倾身
空格：跳跃
X：跑步/行走
Ctrl：下蹲
Ctrl+ Shift：趴下
R：填弹
Y：更换弹药类型
1~6：武器
CapsLock：任务目标
I：物品窗口
P：任务清单
M：地图
L：开启头灯
G：丢弃武器
F：使用/对话
F5：快速存档
F7：快速读档
鼠标左键：射击
鼠标右键：瞄准
鼠标滚轮：选择武器

令整个切尔诺贝利地区充满了核污染，这场爆发不仅没有阻止实验的进行，反而令实验在更加隐秘的情况下继续进行。后来，一些人类试图闯入这个地区，科学家们则雇佣大量的潜行者来阻止他们，并承诺给予潜行者最渴求的欲望。在这期间，科学家掌握了控制意识的技术，潜行者几乎成了他们的傀儡，他们只需将任务灌输给潜行者，然后再将这些潜行者运送出去执行任务，不过死亡率比较高，而你则是少量的幸存者之一。在最后，你始终无法找到史特洛克，原因很简单，因为你就是史特洛克，一名被科学家通缉的潜行者……

主线任务流程

一、侦察员的情报（Get Information from the Scout）

在地下室，与商人西德洛维奇（Sidorivich）交谈，得知一名侦察员尼姆伯乐（Nimble）在汽车公园失踪了，他身上还带着重要的情报，西德洛维奇要求你不管对方生死，都要将他身上的闪存盘带回。来到外面的营地，与屋檐下的沃夫（Wolf）交谈，得知尼姆伯乐被匪徒关押在汽车公园的营地里，一些潜行者已赶去救援，你在公路右侧的山坡上找到3名潜行者，可与他们一起袭击匪徒营地。营地里大约有6～7名强盗，建议先利用同伴来吸引匪徒火力，你从侧面偷袭。在一间大屋里能找到尼姆伯乐，当所有匪徒被击毙后，他会将闪存盘交给你，你再将它交回给西德洛维奇即可。如果沃夫不幸被袭击营地的军方士兵杀死，可跳过这个环节，直接赶往匪徒营地救出尼姆伯乐。



7年制造的辐射

《潜行者——切尔诺贝利的阴影》从公布至今已过去了7年时间，我们很难相信一款游戏的开发居然要花去如此长的时间，第一款DirectX 9游戏却在DirectX 10来临之前发售，这是一个极具讽刺意味的笑话。我们并没有怀疑GSC Game World的实力，只是对他们的做法感到不解，如此庞大的开发成本，他们吃得消吗？就连发行商都等不及了，下达了必须尽快发售的死命令，一边催促，一边赶工，游戏就这样赶了出来，结果如何？游戏的画面和内容确实令我们眼前一亮，但要求过高的配置和满天飞的Bug却让我们无法忍受，仅一个补丁就修正了62个Bug，不仅如此，升级后居然无法使用之前的存档，这更是让我们哭笑不得，摇头感叹：这就是开发7年的作品？

尽管如此，游戏在很多方面依然表现得非常出色，尤其是画面效果，几乎是1:1还原了整个切尔诺贝利地区，每一处的场景都能给我们留下深刻的影响，凌乱的废墟之地、变化无常的天气、形态变异的生物等，虽然这些并不是最真实的反映，但它们满足了我们对辐射之地的遐想。说起辐射，大家肯定会想起黑岛的神作《异尘余生》（Fallout），《潜行者——切尔诺贝利的阴影》确实有点《异尘余生》的味道，就连象征性标志也是辐射图案，不过世界观远不如《异尘余生》那么宏大，毕竟主角只是一名惟利是图的潜行者，我们能从他身上看到人类的贪婪、无情和欲望。可惜，游戏的故事内容偏短，仅仅完成几个主线任务就不知不觉结束了，剩余的游戏时间只能通过一些简单无聊的支线任务来支撑着。

值得一提的是，游戏的角色扮演元素实在令人称道，一个自由探索的世界，7种不同的结局，主角不仅能装备各种防弹衣和武器，还能装备属性各异的工艺品，它们能提高角色的各属性抵抗能力，我们能在游戏中得到探索的乐趣，为寻找各种武器和工艺品而互相交流着。不过，武器的真实性是一个争议很大的问题，大家普遍认为武器过于真实而导致游戏趣味性大降，例如面对一个强悍的敌人，你连续射击都无法命中对方，或者关键时刻突然卡弹，你可以想象出后果会是什么。此外，作为特色之一的辐射也令我们感到厌烦，有时候你不明白为什么突然就死了，那是因为你受到辐射过多，辐射在游戏升级后更加变态，主角在后期很难抵抗辐射的侵袭，同时还会遇上会利用遮挡物掩护自己的敌人，你能生存多久？



寻找回忆

二、寻找史特洛克（Find Strelok）

完成第一个特别任务后，西德洛维奇会提示你有人曾在北方地区见过史特洛克，在铁轨筑堤左侧的草丛中能找到此人的尸体。当你越过铁道筑堤后，西德洛维奇会提示你找一名受伤的潜行者福克斯（Fox），他倒在附近的屋子里，需要用医疗包替他治疗。医疗包可返回地下室向西德洛维奇购买或从附近的叛军身上夺取。福克斯痊愈后，他建议你去废物区域（The Garbage）找另一名受伤的潜行者塞利（Seiry），途中要经过一个哨岗，军方和匪徒正在那里交战，可不必参与战斗，直接从哨岗离开。来到废物区域后，直接赶往塞利所在的工厂，同样用医疗包为他治疗，并协助他抵挡匪徒的入侵，战斗时还要注意保护他的安全。击退叛军后，塞利建议你去研究机构区域（Agropom Research Institute）找一名被军方捉走的潜行者莫尔（Mole），他知道史特洛克团队的隐蔽地点。此时，可沿路向西前进，在研究机构区域的分岔路口看到一群潜行者正与军方士兵交战，可帮助潜行者消灭营地里的军方士兵，并救出被军方围困的莫尔，而知恩图报的他会把你带到下水道入口。进入下水道后，你可根据地图所示路线来寻找密室，并在密室的地图板后方找到一个闪存盘，上面记载着关于史特洛克和“鬼魂”的情报。当你离开下水道时，一名控制者会在你身后出现，可不必管它，一直往前跑便可逃脱。

三、偷取军事文件（Find the Military Documents）

逃出下水道后，来到研究机构区域另一侧的军方营地，由于此地的军方士兵众多，建议先用武器破坏远处高楼顶上的扩音器，让警报停止鸣叫，接着再慢慢向那栋高楼走去，并使用消音手枪击毙途中的士兵。军事文件放在3楼，必须沿右侧的楼梯才能到达。得到军事文件后，西德洛维奇会提示你将文件交给酒吧老板（Barkeep），他在酒吧区域（The Bar）的地下室，可沿公路

向北前进，途中要穿越废物区域和责任势力（Duty）的阵营，接近酒吧区域时还会遭到一群盲狗的围攻，如行动迅速可避免这场残忍的围攻。

四、偷取实验文件（Find the Documents in X18 Lab）

将军事文件交给酒吧老板后，他会给你一把钥匙，让你潜入东边的黑谷区域（The Dark Valley）偷取实验文件，而存放实验文件的X18实验室需要两把钥匙才能打开，另一把钥匙在匪徒首领伯诺夫（Borov）手中，还需要潜入他的办公室偷取钥匙。可从黑谷区域北部的下水道潜入，途中要注意躲过一个高辐射区。黑谷区域的匪徒并不多，大部分都埋伏在屋子里面，可利用建筑物的掩护与对方周旋，在一栋高楼的3楼能找到伯诺夫的办公室，钥匙在他身上，必须把他杀死才能拿到。得到钥匙后，可从南边的通道前往实验室，入口在左侧楼房的地下室，在那里会碰到一道密码门，密码记录在一名工程师的PDA上，他的尸体在隔壁房间，途中要经过一个火焰通道，等火焰熄灭时迅速穿过，密码为1243。穿过密码门，在实验室下层会遇到各种鬼魂怪物，此时需要留意雷达显示，在下层会遇到第2道密码门，而密码记录在另一名工程师的PDA上，他的尸体在下层的角落里，密码为9524，穿过第2道密码门便可得到酒吧老板所要的军事文件，离开实验室时会遇到不少军方士兵，同样要注意安全。

五、引导卡洛夫前往废弃地区（Lead Kruglov to Yantar）

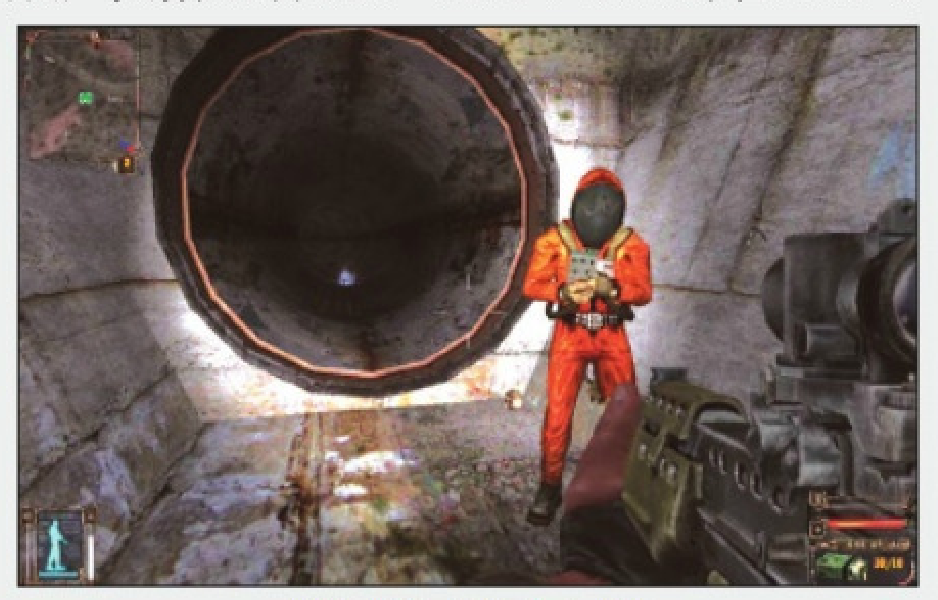
来到野生区域（The Wild Territory）的火车站时，酒吧老板会提示你救出被军方困住的教授卡洛夫（Kruglov），他身上有重要的情报，你必须在军方发现他之前赶到那里，否则他会被军方杀死，直接导致任务失败。成功救出卡洛夫后，得知他打算前往废弃地区的研究所，你需要在途中保护他，当他停止前进时，意味着军方士兵即将在附近出现。来到桥底时，建议先清除前方的潜行者僵尸，不然卡洛夫很难通过此路段。快接近废弃地区时，卡洛夫会把身上的闪存盘交给你，你可将它交给酒吧老板，能获得5000卢布的奖励。如果卡洛夫死亡，将会影响之后的几个任务和最终结局。



从这里进入野生区域

六、护送卡洛夫前往测量地（Escort Kruglov to the Measurement Site）

来到研究所，与萨克哈洛夫教授（Sakharov）交谈，他会让你护送卡洛夫前往测量地，途中遇到的敌人全部是潜行者僵尸，他们会开枪射击，因此同样要注意保护卡洛夫的安全，通过下水道的管道时可走在他前面，抵挡前方潜行者僵尸的攻击。到达测量地后，你和卡洛夫晕倒在附近，醒来时发现自己躺在一辆汽车上，离开时叫醒倒在车里的卡洛夫，然后一起逃回研究所。萨克哈洛夫教授会奖励一件精神头盔，可减少你在X16实验室所受的伤害。如果卡洛夫在之前死亡，系统会用另外一名教授来代替卡洛夫，虽然角色不同，但任务流程还是一样的。



护送卡洛夫穿过下水道

七、寻找鬼魂身上的文件（Get the Documents in X16 Lab）

在进入X16实验室前，萨克哈洛夫教授还会要求你寻找一份文件，这份文件在科学家瓦塞莱夫（Vasiliev）身上，他跟一名潜行者“鬼魂”进入实验室至今还未回来，事实上他已经死了，尸体在西边的沼泽地，旁边是一架坠毁的直升机。得到文件后，可进入北方的X16实验室，里面会遇到大量潜行者僵尸和潜水者，必须步步为营才能安全通过。来到发射台前，发射装置已经开始倒数，你必须在4分钟内关闭每层的一个开关，最后在控制室关闭总开关，阻止发射装置继续运行。接着在顶层的通道里找到“鬼魂”的尸体，一名控制者在尸体附近徘徊，这次必须将它杀死。得到鬼魂文件后，可从旁边牢房的破洞跳下，沿地下通道逃出实验室，然后返回酒吧区域，将文件交给酒吧老板。

八、寻找博士（Find the Guide）

得到鬼魂身上的文件后，你会想起博士曾经救过自己，这时可返回警戒线区域找到潜行者导师（Guide），他在福克斯受伤的屋子里，从他那里可得知博士的消息。他还提示你返回下水道的密室，你在那里能遇到博士，他会告诉你关于秘密实验室的情报，此实验室的数据存放在住宅区域（Pripyat）的一间旅馆里，必须找到它才能进入秘密实验室。

九、关闭热能机（Turn Off the Brain Scorcher）

返回酒吧区域与酒吧老板交谈，他要求你赶往红森林区域（Red Forest）关闭热能工厂的热能机器，从而打开通向北方的道路。红森林区域在酒吧区域的东北方向，可沿着公路前进，途中会遇到正与叛军（Monolith）交战的自由势力（Freedom），可协助他们对付叛军。在通向热能工厂的路上，叛军的数量非常多，可引爆路边的红色油桶来削弱对方的攻击。当你接近热能工厂时，会遇到各种奇怪的鬼魂，它们不断向你扑来，但它们并不会给你造成伤害，可忽略其攻击。踏入热能工厂后，酒吧老板会提示你寻找放置的热能机开关的密室入口，在工厂东侧可找到这个入口，需要通过一节火车车厢才能到达。密室里的敌人并不多，只有两只吸血怪，在尽头处找到热能机的控制器。当你关闭热能机离开密室时，沿途会出现大量叛军，你还需要杀出重围。

十、到达能量工厂（Reach the Power Plant）

逃出热能工厂后，酒吧老板提示你前往北方的能量工厂，可在红森林区域的分岔路口处选择北边的道路，途中会经过一个住宅区域，在那里需要护送5名潜行者穿过叛军看守的住宅区，要留意四周的屋顶，不少叛军会在那里发动袭击。当潜行者停滞不前时，就意味着附近会出现新的敌人，或还有敌人未被消灭，最后需将他们安全送到地下车库。接着单独

穿过住宅区，直接通往切尔诺贝利外围（Chernobyl Exterior），途中依然会遇到大量叛军，可借助路边的遮挡物慢慢前进。当靠近切尔诺贝利时，系统会提示5分钟内进入切尔诺贝利内部（Chernobyl Interior），能量工厂的入口在切尔诺贝利大楼的里面，时间非常充裕，解决周围的叛军后再进入。

十一、寻找秘密的闪存盘（Find the Secret Stash in the Hotel）

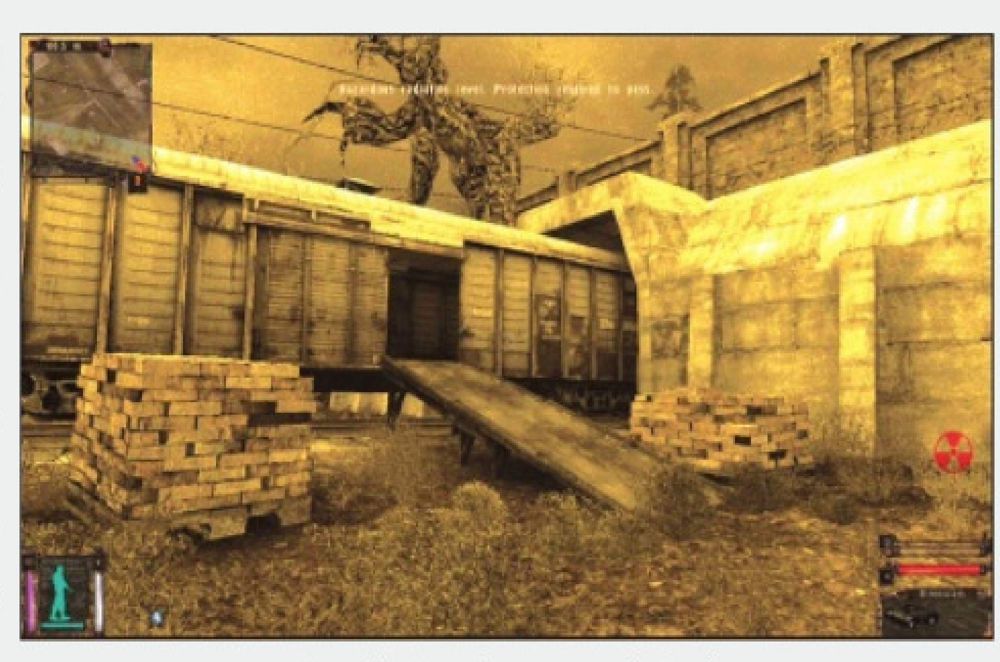
护送潜行者抵达地下车库后，可前往位于东北方向的旅馆，途中会遇到大量叛军。进入旅馆后，叛军的攻击将暂时告一段落，可放心寻找秘密的闪存盘，它存放在旅馆2楼的26号房，这是进入秘密实验室的关键。

十二、愿望机（The Wish Granter）

进入切尔诺贝利内部后，沿着通道到达愿望机所在的大厅，需要借助中央的光环传送到2楼边缘，然后再通过铁架台绕到愿望机前面，这里将会影响最后的结局，如向愿望机许愿，游戏将宣告结束。许愿的愿望根据你之前的行为而定，例如你的财产超过20万卢布，将会许“我想变成富人”的愿望，无论什么愿望，其实都是幻觉。

十三、秘密实验室（The Secret Lab）

找到通往愿望机的通道后，可不必进入，沿着外面的通道继续前进，进入一个门口闪着红灯的房间，沿竖梯爬到上层秘密通道，



从此处进入热能工厂的密室

开启尽头处的密码门需要30秒时间，不少叛军会从身后出现，建议用几颗手雷来“款待”他们。之后，还要穿过漫长的通道，途中依然充满大量敌人，而且必须击败机房里的6名叛军才能打开实验控制室的铁门。在实验控制室里面，还需要击碎6个发光的仪器，接着会出现一名神秘人，能从他那里了解到实验的真相，此时会有两个选择，可选择加入对方，成为实验品，也可选择拒绝加入对方。如果选择拒绝加入，你会被传送到切尔诺贝利外围，这里到处都是传送光环，必须借助这些光环不断前进，道路是唯一的，只要往传送光环的位置前进即可，直到通过最后一个传送光环。

支线任务



一、警戒线区域（The Cordon）

1.寻找防弹衣（Find the Perfected Suit）

救出尼姆伯尔后，他会拜托你寻找一件匪徒的防弹衣，这件防弹衣隐藏在匪徒营地西边的隧道里，途中要躲避辐射区，接近隧道时还会遇到几只野猪和盲狗，将隧道尽头处的防弹衣交给尼姆伯尔即可，他可能返回了潜行者营地。

2.摧毁野猪窝（Destroy the Boar Lair）

与沃夫交谈，他会要求你摧毁营地西南边的野猪窝，在那里需要猎杀两头野猪，难度不大，返回营地时不要招惹3名巡逻的军方士兵，否则会引来6名装备精良的军方士兵对营地进行大屠杀。

3.清除农场的变异生物（Destroy the Mutants at the Farm）

完成“摧毁野猪窝”的任务后，沃夫会要求你清除营地北部农场里的变异生物，需要在那里猎杀4只到处逃窜的肥胖者（Flesh），对方几乎没有攻击力，不过要防止他们逃出农场，否则要扩大搜索范围。

4.带回巨型侏儒的尾部（Bring Over the Tail of the Pseudogiant）

与西德洛维奇交谈，他会要求你带回一个巨型侏儒的尾部。警戒线区域并没有此怪物，必须要在黑谷区域以后才能遇到，而且数量不多，可能要等待刷新几次。

5.清除变异生物（Purge the Area from Mutants）

与西德洛维奇交谈，他会要求你清除营地北方地区的变异生物，地点在铁轨筑堤左侧的草丛，需要在那里猎杀3只盲狗，如不能迅速解决它们，可能有一头盲狗会逃跑。



清除4只到处逃窜的肥胖者

二、废物区域（The Garbage）

1.帮助潜行者（Help the Stalker）

来到废物区域后，前方一名潜行者被军方士兵逮捕，他会进行反抗，可帮助他消灭这几名士兵，如果稍有延迟的话，此名潜行者可能会被军方士兵杀死。

杂谈 被封印的恶魔

■北京 Griffen

人的恐惧通常可分为两种，一种是现实的威胁，另一种是虚幻的想象。比如人面对老虎时的恐惧就属于前者，对蟑螂、鬼怪的惧怕就属于后者。而在现实中，某些环境或事物却能够集合二者，成为人们极度恐惧的对象，核辐射无疑就是其中之一。核辐射可能引起癌症、畸变、遗传性病变发生，它可通过呼吸吸入、皮肤伤口及消化道吸收进入体内，引起内辐射。有些辐射可穿过一定距离被机体吸收，使人受到外照射伤害。核辐射无形无色，可以在几个月内造成百万年进化都无法实现的基因突变。从理论上来讲，核辐射对人体机能的损害可以在人体内潜伏40年以上。但到目前为止，对遗传基因所造成的破坏情况还没有发现更明显地增长，但对自然界造成的危害恐怕200年也难消除。对这种致命威胁的描述通常听起来十分离奇，但可怕的是，事实便是如此。

《潜行者——切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.）的背景建立在震惊世界的切尔诺贝利核灾难事件上。1986年4月26日凌晨，一声轰然巨响将切尔诺贝利电站的4号反应堆撕裂成碎片，8吨多强辐射物质混合着炽热的石磨残片、核燃料碎片喷涌而出，释放出的辐射当量相当于广岛原子弹

下转112页


匪徒即将出现

2.击退匪徒的袭击（Repel the Bandit Raid）

救出潜行者后，在第一个分岔路口左转遇到另一名求救的潜行者贝斯（Bes），他会要请求你帮助协助抵抗匪徒的袭击，那些匪徒会从西边出现，大概有4名，可利用废弃车辆作为掩护来击毙对方。

3.保卫营地（Camp Defense）

在前往酒吧区域的途中，会经过责任势力的阵营，与看守大门的准尉（Warrant Officer）交谈，得知一群匪徒打算攻击这个营地，他希望你协助他们对付这些匪徒。匪徒会从东边发动攻击，此营地的兵力比较充足，对付匪徒绰绰有余。

三、酒吧区域（The Bar）

1.清除狗巢（Purge the Dog Lair）

抵达酒吧区域后，与看守出口的凯特森科长官（Kitsenko）交谈，他会要求你清除外面的狗巢。你攻击狗巢时要防止被几只盲狗围攻，不然情况会很危险。

2.寻找祖传之枪（Find the Family Rifle）

与酒吧里的猎人交谈，得知他被吸血怪追杀时不小心将祖传的来复枪丢失在野生区域，他希望你能帮他找回来。这把枪在火车站的地下通道里，进入时要注意躲避周围的闪电。

3.摧毁吸血怪的巢穴（Destroy the Lair of the Bloodsucker）

与酒吧里的猎人交谈，得知他在军备区域寻找工艺品时曾被一只吸血怪追杀，他要求你前往北方摧毁吸血怪的巢穴。此巢穴在军备区域的一座荒废镇子里，那里仅有一只吸血怪。

4.寻找责任势力的武器（Find the Weapon of the Dutyer）

与酒吧里的责任势力士兵布罗姆（Brome）交谈，得知他在黑谷区域侦察时不小心把武器丢失了，希望你能帮他找回这把武器。这把武器在黑谷区域的一名黑衣匪徒手中，此匪徒在伯诺夫办公室那栋大楼的入口处，杀死他便可夺回武器。

5.杀死叛逆者（Kill the Traitor）

与酒吧里的秃子（Baldy）交谈，得知他的珍贵工艺品都被一名潜行者骗走了，气得发疯的他要求你把那名潜行者干掉。此名潜行者在军备区域的中央，旁边还有3名潜行者。

6.杀死潜行者首领（Kill Master Stalker）

与酒吧里的告密者（Snitch）交谈，得知他也遇到与秃子一样的遭遇，不过他要求你干掉那群潜行者的首领，位置与“杀死叛逆者”的任务一样，只是目标不同。

7.杀死士兵（Kill the Soldier）

与酒吧老板交谈，得知他需要你前往研究机构区域杀死一名潜行者。此潜行者躲藏在沼泽地的车厢里，对方不会主动攻击，瞄准头一枪即可痛快地解决他。

8.清除废物区域的匪徒（Eliminate the Bandits at the Garbage）

与酒吧老板交谈，得知一群匪徒经常在废物区域活动，给当地的潜行者带来很多麻烦，他希望你前往他们的巢穴并将他们清除。此巢穴位于贝斯所在地区的西方，大约有10名匪徒，火力较猛，只能借助遮挡物慢慢与对方周旋。

9.取得肥胖者的眼睛（Obtain the Flesh's Eye）

与酒吧老板交谈，他要求你带回肥胖者的一只眼睛。此怪物随处可见，但数量不多，建议返回警戒线区域的农场去捕杀，如果杀死所有肥胖者后也无法得到眼睛，可在原地等待刷新。

10.消灭一群匪徒（Destroy the Group of Bandits at the Agroprom）

与酒吧老板交谈，他会要求你消灭在研究机构区域里活动的匪徒，这些匪徒在下水道入口附近活动，大约有8名匪徒，几乎都拿着机枪，可利用营地的围墙作为掩护射杀这几名匪徒。

11.杀死“吸血鬼”（Kill the Stalker Called Vampire）

与酒吧老板交谈，他要求你杀死一个名为“吸血鬼”的潜行者，据说跟随他的潜行者无一生还。在黑谷区域的西边可找到他的营地，里面还有几名潜行者，不过大都拿着手枪，可先干掉在门口看守的两名潜行者，他们拿着机枪，威胁较大。


杀死眼前的吸血怪

上接111页

爆炸的200多倍。这场浩劫最终导致20多万平方公里的土地受到污染，320多万人受到核辐射侵害，27万人致癌，9.3万人随时处于死亡边缘。这是人类有史以来最严重的核泄漏事故，也是人类利用核能的一大悲剧。如今，21年过去了，当年发生爆炸的4号机组尽管随后被钢筋混凝土封闭，但是“石棺”之下至今仍封存有约200吨核原料。经过了漫长的时间，“石棺”之上出现道道裂缝。同时，灌注在4号反应堆下受到污染的水可能会渗透到地下，此时的切尔诺贝利潜伏的危险丝毫不亚于事故发生之初。

和以往FPS游戏不同的是，S.T.A.L.K.E.R.设定了一套生存系统，这使得游戏中的食物、水、休息比武器还重要，环境的威胁有时更甚于对手。这种设定更加突出了核辐射背景下人的孱弱，当面对自然法则时，意志和法律都显得不堪一击。然而，利用核能的脚步不会也不可能停止，在未来几十年，核能将是全球重要的能源来源。到2050年，世界将再建成1500座核电站，加上目前的400多座，届时世界核电站的总量将接近2000座。虽然核安全技术在世界范围内得到极大重视和发展，但蕴藏巨大能量的物质不会服服贴贴，这些被封印的“恶魔”时刻窥视着我们。

四、废弃地区（Yantar）

1.带回独特的防弹衣（Bring The Unique Bodysuit）

与萨克哈洛夫教授交谈，他要求你前往北方的实验室带回一件独特的防弹衣，此件防弹衣在“鬼魂”潜行者的身上，需要击败在他旁边徘徊的控制者。

2.取得潜水者的腿部（Bring a Part of the Snork's Body）

与萨克哈洛夫教授交谈，他要求你取得潜水者的一条腿部，研究所周围有不少潜水者，实验室里面也有很多，杀死他们可随机获得一条腿部。

五、军备区域（Army Warehouses）

1.消灭责任势力团队（Destroy the Duty Company）

与自由势力的老大卢卡斯（Lukash）交谈，他要求你协助队长马克斯（Max）消灭在野外活动的责任势力团队，马克斯在营地内，需要先与其交谈才能加入队伍一起行动。在野外遇到责任势力的团队后，你可能无法攻击对方，可等他们聚集在一起后再用几颗手雷解决。

2.杀死内鬼（Kill the Rat）

完成“消灭责任势力团队”的任务后，与卢卡斯交谈，他要求你去调查一名告密者（Snitch）。他躲在一间农舍的附近，靠近时切勿被他发现，建议躲藏在农舍后面，一直等他与同谋联系，然后再将他和几名同谋杀死。

3.协助抵抗叛军（Assist at Freedom's Barrier Outpost）

完成“杀死内鬼”的任务后，与卢卡斯交谈，他要求你前往前哨协助指挥官抵抗叛军。可先与山头上的指挥官交谈，叛军随后会从北方出现，这时再协助自由势力击退这群入侵的叛军。



跟随马克斯出战

4.消灭中立的潜行者（Destroy The Neutral Stalker）

与卢卡斯交谈，他要求你前往废弃地区消灭一群中立的潜行者，他们在废墟地区的边缘地带，数量不多，可轻松解决他们。

5.带回野猪的腿部（Bring a Boar's Leg）

与卢卡斯交谈，他要求你带回野猪的腿部，可前往北方的野猪窝猎杀野猪，如运气不好没找到野猪的腿部，可等待刷新，每次刷新两头野猪。

6.摧毁野猪窝（Destroy the Herd of Boars and Fleshes）

与卢卡斯交谈，他要求你摧毁营地北方的野猪窝，那个地方接近责任势力的营地，需要猎杀两头乱窜的野猪，过程非常轻松。

7.带回防弹衣（Bring the Bulletproof Vest）

与卢卡斯交谈，他要求你带回一件防弹衣，这件防弹衣跟之前那个任务一样，都是在“鬼魂”潜行者身上，你可能要再进去一趟。

8.摧毁雇佣兵营地（Destroy the Merc Camp）

与卢卡斯交谈，他要求你摧毁西北方向的雇佣兵营地，那里大约有5名中立的潜行者，靠近时可利用旁边的车辆作为掩护。



7种结局



结局1：人类需要被控制

在愿望机前，你扔掉身上的武器，向愿望机许下“人类需要被控制”的愿望。这时，周围立即变得一片黑暗，人类屠杀、核电站爆炸和怪物出现的一些回忆不断在你脑海里涌现，整个世界处于一片黑暗之中，而你也被黑暗所吞没。（实现条件：金钱为0）

结局2：我想变成富人

在愿望机前，你扔掉身上的武器，向愿望机许下“我想变成富人”的愿望。这时，楼顶突然掉下一个零件，你捡起来后却变成了金子，一堆金子随后不断从天而降，正当你很满足时，楼顶却突然松动，碎裂的石块将你砸死，握在手心的金子变回了零件。（实现条件：金钱超过20万卢布）

结局3：我想长生不老

在愿望机前，你扔掉身上的武器，向愿望机许下“我想长生不老”的愿望。这时，你脱下手套体验不朽的感觉，可惜一阵剧痛过后，你的双手渐渐被金属所覆盖，一直延伸到头部，整个人也变成了一座金属雕像，树立在愿望机前。（实现条件：未知）

结局4：我想恢复切尔诺贝利

在愿望机前，你扔掉身上的武器，向愿望机许下“我想恢复切尔诺贝利”的愿望。这时，一阵强光令你无法张开双眼，接着周围立即变得生机勃勃，温暖的阳光照射在你的身上，你能感觉到这个美丽的世界，但张开双眼时却发现自己已经瞎了。（实现条件：拥有不错的声望）

结局5：我想统治世界

在愿望机前，你扔掉身上的武器，向愿望机许下“我想统治世界”的愿望。这时，愿望机会发出一道蓝光照射在你的身上，你被痛苦地悬挂在空中，直到肉体被蓝光同化，成为愿望机的一部分，最后你只剩下一件外套遗留在愿望机前。（实现条件：与责任势力和自由势力敌对）

结局6：成为意识实验品

在绿色神秘人面前，你同意对方的要求，成为意识的实验品。这时，你坐在实验室的椅子上，科学家把仪器接到你的身上，遥远的博士似乎感觉到这个结果，对你所做出的决定感到失望。（实现条件：成功护送卡洛夫教授，并找到博士，取得密码进入秘密实验室，摧毁发光的仪器，最后选择同意加入C-Consciousness）

结局7：最后的切尔诺贝利

在绿色神秘人面前，你拒绝对方的要求，试图逃出切尔诺贝利。最后，你成功逃出切尔诺贝利，外面的一片翠绿令你心旷神怡，你累倒在草丛中呼呼大睡，之前的经历则成为了一场梦。（实现条件：成功护送卡洛夫教授，并找到博士，取得密码进入秘密实验室，摧毁发光的仪器，最后选择拒绝加入C-Consciousness，并成功逃出切尔诺贝利）



主流电竞游戏的非主流玩法

陕西 PurPle

一次次在Dust2巷战肉搏，上Turtle Rock四族割据，你是否想过换一种方式在游戏中超越自我？目前，由主流电子竞技衍生出许多新项目，给了广大玩家更多选择。它们的特点在于最大限度保留和传承了玩家以前的技术与经验，即使初次接触也并非从零开始，更能通过这些项目的锻炼，提高某方面的能力与加深对游戏的理解，本文选取了KZ（CS跳跃）与DOTA（魔兽对抗类RPG）这两种有代表性的项目来对读者进行介绍。

KZ——屏幕上的极限运动

KZ系列地图的创始人是来自加拿大的玩家Kreedz（KZ一词便取自他的名字），作为KZ的鼻祖，Kreedz将CS由射击游戏变成了一款挑战极限的游戏。起初Kreedz只有做一张爬树地图的想法，而随着地图越做越大，慢慢演变成了类似攀岩的形式，KZ的雏形就这样诞生了。随着地图制作者越来越多（为纪念Kreedz对KZ做出的贡献，绝大部分地图仍旧以“KZ_”命名），地图质量越来越高，如今的KZ地图早已不只是“爬树”那样单调乏味。玩家可在地图中挑战跳跃水平，创造最快时间，寻找最佳捷径，利用各种技巧一步步攀向终点，体验征服极限的感觉。KZ作为一个全新的竞技游戏，虽然依附于CS产生，但它独特的竞技性吸引了一大批具有挑战欲的玩家，许多知名CS职业选手同时也是KZ的忠实拥趸，发展十分迅速。

KZ的乐趣

1.挑战自我，磨炼意志

不管KZ水平如何，都可以达到挑战自我的目的。初级玩家以顺利抵达终点为目标，中级玩家以最少失误、技巧登顶为追求，高级玩家则以追赶刷新纪录为己任。而在这个过程中，玩家会发现KZ的魅力不仅仅局限于“一览众山小”的快感。



图1.计算不出路线是要走冤枉路的

2.提高CS身法，实战秀才艺

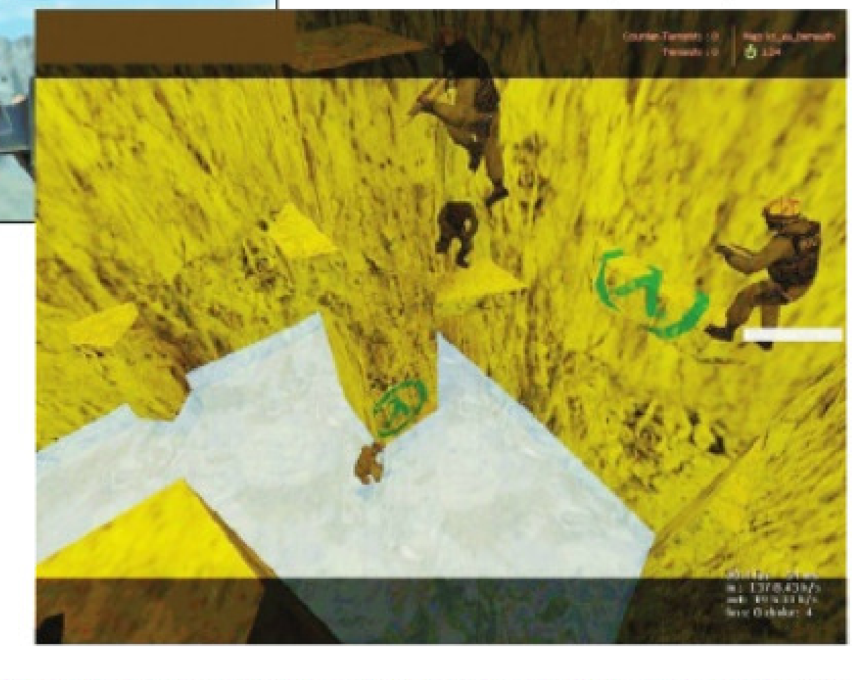
这也许是玩家最乐意接受KZ的理由，拥有比他人杰出的身法无疑会使其在枪林弹雨中拥有更多的优势与回头率，也会使自己在对战中更有信心。

3.千奇百怪的地图，别出心裁的捷径

如果你不是一个喜欢虐待数据的极限玩家，只是希望体验游戏的过程，那么KZ有上千张各式各样的地图，匪夷所思的捷径、曲折隐秘的暗道，甚至还有让人忍俊不禁的彩蛋来满足你猎奇的胃口**（图1，取自kz_mathland）**。



图2.因为插件的存在，这种场面才不会'撞车'



说了这么多，你是不是也跃跃欲试呢？下面就让我们从跳跃前的准备开始介绍。虽然KZ在现有CS上可直接进行，但若要顺利游戏，辅助插件是要装的，玩家可去国内KZ玩家聚集地赛盟社区（http：//bbs.simen.cn/）置顶贴中找到最新的汉化版跳跃插件与地图包**（图2）**，下载后安装到CS根目录即可，插件的使用可参见插件自带的使用说明。一切准备就绪，现在可以开始跳跃了，下面为大家简要介绍一些常见的跳跃技巧。

1.连跳

连跳也许是各种跳跃技巧在实战中作用最小的，但连跳完整包含了后面2种跳跃方法所用到的技巧，所以这里首先介绍连跳。

连跳的步骤如下（默认按键）：

a.按下W向前助跑，准星保持轻微向下。

b.按下空格键起跳，松开W（从现在开始到连跳结束，不再使用W）的同时按下方向键右（D），鼠标向右匀速平移一定角度（30度～60度为佳）。

c.此次落地前继续保持鼠标向右的平移，并且方向键右（D）始终按住。

d.此次落地的瞬间按下空格键起跳，松开右（D）的同时按下方向键左（A），鼠标向左匀速平移一定角度。

e.此次落地前继续保持鼠标向左的平移，并且方向键左（A）始终按住。

f.重复b～e


图3：极限的连跳地形无疑会刺激你的肾上腺素

因为连跳必须在落地一瞬间起跳才能获得加速且不停顿，早或晚按下空格键都会使连跳中止，最好的办法是绑定鼠标滚轮为跳跃键，用鼠标滚轮替代上面步骤中的空格键，提高连跳的成功率，设置方法为先按下“~”键呼出控制台，输入（不包括括弧中文字）：

bind "MWHEELUP" "+jump"（鼠标滚轮向上）

bind "MWHEELDOWN" "+jump"（鼠标滚轮向下）

因为连跳的特殊性，这里推荐几张初级连跳地图供玩家参考练习：kz_hopez、bkz_goldbhop、kzse_ancienthopez、cg_coldbhop（**图3，取自kz_cg_xtremedesert，这个地图可不简单哦**）。

2.旋转跳

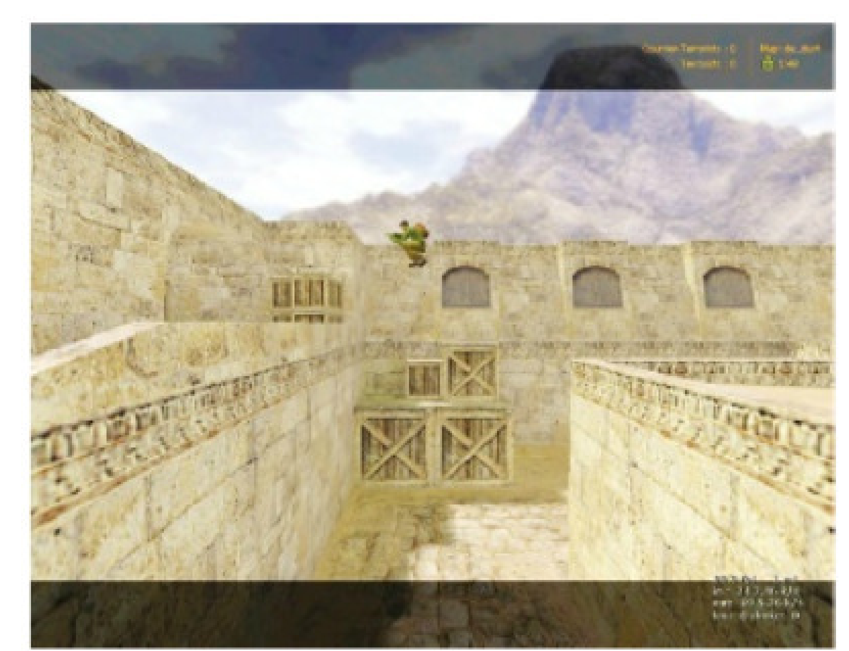
如果能成功尝试连跳，那么旋转跳的基本方法你已经掌握了，旋转跳其实就是连跳步骤中的a和b，与之不同的只是鼠标单向平移的角度更大（旋转跳需要的角度时常在180度以上）。至于要控制旋转跳的空中转体姿态，只要通过调节起跳角度及空中鼠标平移的角度与速度，就可完成各种各样的旋转路线，多练习几次便能发现规律。

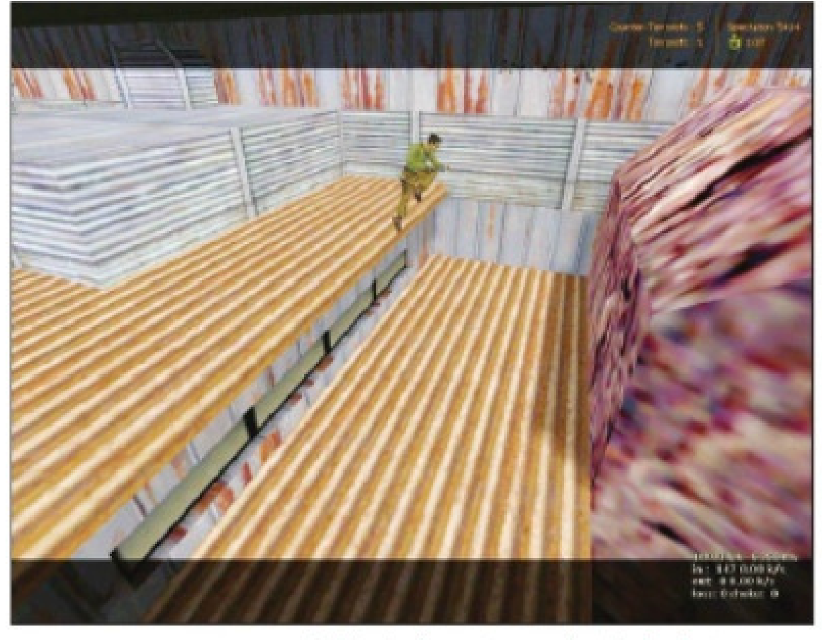
相比连跳，旋转跳在实战中的施展余地就大了许多，最成功的案例莫过于de_nuke中T基地路口围墙跳右侧岩壁，登上之后便可俯视整个外场，为战术带来许多变化，熟悉旋转跳的玩家完全可靠一人完成这个任务。要想跳上去这个平台，首先明确我们的目的是利用旋转跳在空中绕过右边突出的石头，所以要注意自己的站位，因为不同起跳地点绕过障碍物石头的路线是有差异的，越靠近墙壁的起跳点所需要的鼠标平移速度越快，角度更大，反之亦然（**图4**）。再一个要注意的地方是在按跳跃键之前需先按下蹲键（Ctrl），直到蹭上右边斜坡的瞬间时再松开Ctrl与方向键，这样才不会从坡上掉下来。因为轻狙比手枪和匕首跳得更远，玩家可先使用轻狙练习，找到适合自己的空中路线后再换回来。

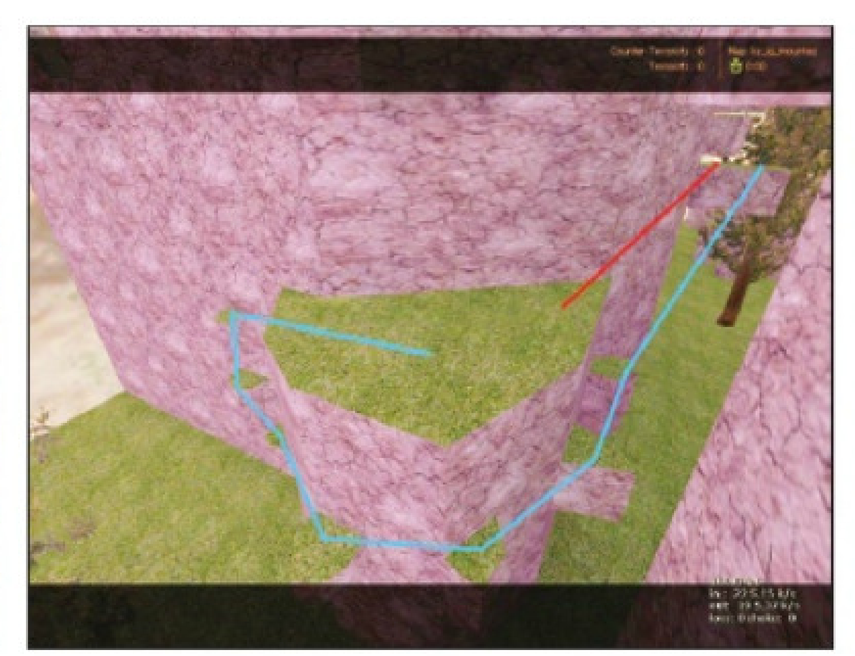

图4：待飞过障碍物后再大幅度转体

3.长跳

“长跳”，顾名思义就是跳得更远，也许有玩家会联想到“超级跳”。其实超级跳是CS在1.3之前版本的一个特例，它使得玩家利用连跳获得可叠加的加速度，结果就是通过数次连跳后便有了近乎“飞行”的能力。但在1.3之后的版本中已取消了这种加速度可以叠加的效果（**图5**），之后的CS版本一旦起跳后落地，之前获得的加速度便归零，所以如今的长跳只是指“起跳加速”和“落地前的空中加速”共同获得的距离。这里所说的起跳时的加速实现方法就是连跳步骤中的a和b，空中加速可理解为连跳步骤的c和e（注意这里不包括d）。与连跳不同的是，c和e需要在空中一气呵成，所以连跳的理想实现步骤就是abcecece……因为在空中的滞空时间毕竟有限，一般情况下完成1～2组ce时便已落地，这样再加上起跳时的一次（a并没有加速效果）加速，一共完成了5次加速（abcece）。如果角度和按键时间掌握好，就可以跳出很远的距离，到达其他玩家跳不到的地方。仍旧拿de_nuke来举例说明长跳的一个典型应用，从T基地路口的房顶到对面的岩石上，相信很多玩家都知道这个地方可以跳过去（**图6**），其实这个距离并不远，只不过对面落点的岩石要比起跳点的房顶高一些，所以导致普通跳无法越过。而KZ中的长跳作用就大了许多，**如图7（取自kz_xj_mountez）**，蓝色为常规路线，红色为长跳才能通过的捷径，利用长跳可以节约不少时间。


图5：这样的'飞跃'已成为历史


图6：长跳到达的地点可为战术带来变化


图7：捷径可以省去不少弯路

关于地图的选择，初次接触的玩家推荐先尝试地图名中带“ez”（easy，简化写法）关键字的，熟悉理解KZ的细节与规则。以上3种跳跃技巧是KZ中最常见的，除此以外还有其他一些特殊的跳跃方法，限于篇幅不再介绍。实际上玩家只要掌握了旋转跳与长跳的基本要领，通过短时间的训练，便已能完成近半数的KZ地图了，如之前有过CS跳跃经验，那么相信你很快就能在KZ的世界里驰骋了。随着跳跃的进行，登顶时间会越来越短，攀登过程也会越来越流畅。查询KZ的世界纪录，观看登顶的最快Demo，尝试新出炉的地图，可登录http://xtreme-jumps.eu/进行查询和下载。

下一个风靡全球的团队竞技游戏——DOTA

暴雪为《魔兽争霸》配备了操作简单且功能强大的地图编辑器，功能几乎涵盖了制作地图时所能遇到的任何问题。利器在手，广大地图制作者如鱼得水，创作出了无数精彩的作品，依托广大的魔兽玩家群迅速推广开，而这其中又有一些出类拔萃的作品脱颖而出，DOTA就是其中的佼佼者。早在ROC时期，Eul（如今的最新版本中仍保留了一件物品以Eul命名）制作了一张名为Defense of the Ancients的地图，引起玩家强烈的反响，DOTA独树一帜的5v5攻城模式、种类繁多的玩法，使当时的BN几乎出现了全部排满DOTA的盛况。而当TFT到来之后，Eul因为种种原因停止了DOTA后续版本的更新，但广大玩家还是渴望DOTA系列能继续下去，随后就有诸位地图作者制作出了风格迥异的DOTA后续版本，这其中由IceFrog制作的DOTA Allstars系列以其创意的玩法、日趋完美的平衡性，最终得到了玩家的认可，时至今日，Allstars系列几乎成为DOTA的另一个代名词（本文所有介绍均是围绕DOTA Allstars进行）。

由于DOTA支系庞大，眉目繁多，限于篇幅无法一一介绍，通过与一些初级玩家交流的经验，笔者将在下面的章节中对DOTA最有特点的方面进行说明，尽量使没有接触过DOTA的读者对游戏能有一个大概印象。

DOTA的魅力

1.平衡的单位设计与物品系统

对于所有竞技游戏来说，平衡性在可玩性的衡量中占有举足轻重的作用。DOTA如今有多达80名各式各样的英雄（版本更新时会不定期增加），基本涵盖了其他游戏中所能遇到的各种人物类型，更有像屠夫与炸弹人这样让人过目不忘的特色单位，颇具想像力的技能却又不失章法。DOTA还有别于其他RPG地图的一些明显特征，例如没有真正意义上的无敌和魔免、代价高昂的重生十字章、随机出现的神符等**（图8）**，使游戏充满了变数。


图8：恢复神符可使英雄立即恢复活力

2.体验创造的快感，满足你对虚拟世界的任何渴望

与其他对战游戏相比，DOTA没有那么多必须要遵守的潜规则，花样繁多的道具与技能造就了匪夷所思的各类打法**（图9）**。在很多英雄的正统打法里，可选的技能树与装备方案多达数十种，如何利用有限的金钱在敌人身上发挥出最大效果，是每个玩家都乐于研究的。


图9：神牛的沟壑无疑是DOTA特色技能之一


图10：树林中眼花缭乱的两军对垒不禁让人大呼过瘾

图11：沙王走位一个失误，对手不会放过这种机会

3.亲身体验精彩激烈的团战

玩家对于群体PK早已不感新鲜，但相信体验过DOTA之后，你一定会被作者的奇思妙想所倾倒。拿选择交战时机来说，在DOTA中，不一样的我方英雄配置和不同的对手，不一样的时间段和不同地点，是否选择开战都是需要每个玩家仔细判断的**（图10）**。如有一名队员不幸被对手抓住，是回头救人还是丢车保帅就要玩家自己抉择，不仔细审视而贸然开战，轻则牺牲队员，重则团灭。而因为选择了不合适的交战时机导致敌人扩大了优势进而推掉一路，从此影响后续走势是经常发生的。身为队伍的一员，每个人的行为不光是要为自己负责，更要为整个团队承担后果**（图11）**。

4.在游戏中经历付出

与著名的3C类型地图类似，DOTA大体上也有3条主路，但DOTA招牌似的复杂地形、独特的神符系统、80余名身怀绝技的英雄，大大增加了英雄在外的危险性，而为了经验与金钱英雄往往又不得不冲在前线，特别是当队伍内有那些急需等级与装备的后期英雄存在时。英雄在中前期时的地位是脆弱的，很容易成为对手袭击的目标。这时候需要队伍需有人站出来买侦查守卫掩护队友，四处牵制对手。这样做犹如一把双刃剑，为需要装备与等级的队友腾出了宝贵的时间与空间，也能在一定程度上打击干扰对手的进程。代价就是自己不得不支付昂贵的侦查守卫开销，并将大量时间浪费在路上，致使原本不宽裕的经济雪上加霜。而时常在前线与对手周旋，偷袭未果的情况下甚至有丧命的危险（**图12**），到了游戏后期时，会让英雄的装备等级低于场上的其他玩家。也许有玩家会疑惑，以这样的过程玩游戏是否有意义？答案是肯定的，当队友以你为代价成长起来而风光无限时不会忘了“比赛是5个人的”，你的付出会得到队友们内心的尊重。



图12：复仇之魂的每一次游走与偷袭都是在与死神赛跑

为了方便大家进入游戏，下面介绍一些经常出现在游戏对话与评论攻略中的DOTA关键字含义。

B：Back，即撤退，国内玩家多习惯用“3”代替，“3”谐音“闪”，与B含义相同。

AOE：即范围杀伤性技能。

Farm：打钱。

Stun&Slow：分别指代眩晕效果的技能，带减速效果的技能。

Gank：一方多名英雄同时行动，突袭或强杀另一方落单英雄（**图13**）。

Push：以建筑物为目标所进行的进攻。



图13：更多的Gank是这些小范围的配合

正补&反补：英雄对敌方单位最后一次攻击获得经验和金钱，即正补；反之将自己单位打掉让对手无法获得金钱与经验为反补。

撑线：“线”指前线，通过补给品或回复技能，保证英雄可始终在前方赚取经验和金钱而不用回基地。

压线：“线”指战线，在前线给予对手持续性的威胁，压制对手的发展。

控线：“线”指敌我小兵交战地点，通过正补与反补将战线控制在我方防御塔附近，增加Farm的安全系数。

控场：通过高伤害的AOE或具有特殊效果的技能，逼迫对手阵形发生变化，为队友的技能释放创造机会。

初接触DOTA的玩家可先建立AI版进行熟悉，待对英雄情况及物品性能有一定了解，便可去DOTA站点及社区与其他玩家切磋交流了。而在英雄的选择上，这里为玩家推荐几位好上手、技能易理解、特点鲜明、有一定生存能力的英雄，并进行简单的评价。

1.骷髅王（Skeleton King）：

具有游戏中唯一的重生技能，加之力量成长高，一般不会成为对手第一Gank目标（**图14**）。一个Stun技能保证其本身也有一定配合Gank的能力，即使装备差一些，也可上前线配合队友。骷髅王的缺点在于没有Farm技能，且相比其他一些肉盾型的英雄缺少控场的能力，重生可被破解（重生需要魔法）。



图14：Gank骷髅王往往需要集体行动

2.复仇电魂（Lightning Revenant）：

路人战中的热门人物，有不错的撑线能力，具有极快的Farm效率与移动速度，即使正补差一些也能保持不错的收入，能保证对对手装备上的优势。电魂最大缺点是因为终极技能的存在导致控线几乎成为不可能，加之血少没有任何逃生与控制技能，很容易成为对手的Gank目标。



图15：女王的突然出现让对手猝不及防

3.痛苦女王（Queen of Pain）：

具有闪烁的同时还拥有一个Slow效果及两个AOE技能，使得女王既拥有刺客系那样的突袭与追杀能力，又拥有AOE的瞬间爆发力（**图15**），不管团战还是单杀都能施展拳脚。女王的流行打法不下十种，使她可以胜任队伍中的任何位置，主流战术中甚至有Farm型女王做肉盾的成熟打法。总体来说女王非常全面，但又几乎可以说她没有特点，相比法系英雄她缺少特殊效果的技能，相比刺客系她又没有倍化装备优势的能力。

好了，就介绍这里。看了上面这些主流电竞游戏的非主流玩法，各位是不是也耳目一新呢？还等什么，赶快加入吧。



Sonic PD流——HUM的末日?

■新疆 Sonic

小弟在看了MOON用PD灭HUM后，突发奇想，本身打HUM就有优势的UD能不能也用PD？经过本人近一个半月的研究，总结出了以下经验。

分析:

传统的使用HUM的同学们打UD时，基本都是AM首发、MK次发二本来UD家里打一波。而这时候UD基本属于最脆弱的时期，没有DES、没有胖子，最多有7～8个G再加2个车子双英，对手双英雄+民兵+FM撒丫子就进来了。如果DK开局LICH次发的话，操作好点的勉强能撑过，差点的直接GG（多少UDer就是在这个时期倒下的啊！小弟就是因为怕HUM的这一波才研究这个战术的）。我们看看如果换成PD呢？凭借着超高的血量和强大的群杀技能，对手没有MS的情况下很快就会被打跑。


PD在前期战斗中的优势

对HUM的矿区骚扰

我们再来说说出PD的其他优势。有位高人曾经说过：所有地图中最大的MF点就是UD的矿区，第二大就是HUM的矿区（其实这话就是我说的^_^）。当然，不管是UD玩家还是HUM玩家，都会尽最大能力保护自己的矿区。PD的2级火配合酒雾再加PD拍一下，HUM的农民就会像苍蝇一样被拍死，而3级火和2级酒就可以直接烧死HUM的农民。这样一来就可以对HUM矿区做到最大程度的骚扰（具体操作下文介绍）。

再来看看单英雄PD的升级速度。在HUM兵种成型之前PD就可以轻松到达6级，而6级PD的大招相信大家都见过了吧。分出来的3个小PD拥有超强的攻击、超强度的护甲、超高的血量，再加上各自的技能，基本就属于一Bug！再来看看同样时刻的DK，6级的大招真正有几个人会去用？其实UD打HUM首发PD的优势还有很多，比如PAL的光秒英雄就成了鸡肋，其他的小弟就不一一说了。有得必有失，来看看我们放弃DK后失去了哪些优势。


防HUM一波的建筑摆放


6级HUM的巨大威力

开局使用G流，但这里因为不需要早出英雄去陪对手MF，而且要出中立英雄。所以先BC后BA，这样还可以多出2个G配合PD快速练级。其他的按照常规建造，木头够了就升级2本。拿TR这张图来说，PD带KL棒加8只G按照门口411、旁边3344、再旁边744的顺序MF可以迅速达到3级。速度快的话这时正处于第一个晚上的10点左右，你家中2本刚刚升完级，在家中升级1冰T和1鬼T，防HUM的一波。到天亮以后，PD去商店买鞋买单传买隐型水，直冲对手家中，去的时候最好顺便看看HUM有没有分矿。到他家后你就尽情地MF吧！自己家中开始升级3本，PD不断在HUM家中MF，后期无论你是KL海，还是DES+G，在你PD的骚扰下，兵力上占有绝对的优势。PD6级后，拉出你家中的兵，PD回家补蓝，找HUM主力去决战吧！中间路过酒馆时，买两个英雄（PS：关键的地方到了）DR和FL！为什么要用这两个英雄呢？他们都拥有可以限制对手英雄魔法的技能——禁言。由于不能很好地骚扰对手MF，所以我们通过限制的办法来对付对手高等级的英雄（PS：如果你用KL海的话，DR还可以禁言对手的MS）。后发的这两个英雄由于等级较低，很容易挂掉，建议将其当作高级兵种来用，不用刻意保护，我们重点保护国宝嘛！

大概的流程就是这样的啦。下面再说下一些比较重要的细节：

1.去对手家杀人放火的时候要注意不要让对手家中的吸魔T打上了，可以用KL吸引火力（PS：有幻想权杖更好）；

2.在商店买东西的时候，由于是白天，可以用2个KL拉走商店门口的怪进去买东西；

3.最后，最最重要的一点就是买鞋子。PD的移动速度太慢了，无论是追杀还是逃跑，都会处于下风（PS：小弟就曾经因为PD无鞋，虽然曾占巨大优势而最终失败。后来一位高人告诉小弟除了DK首发外，其他英雄都要买鞋）。

此战术还不是很完善，至少HUM—WS我就不知道该怎么办了，希望大家多多提出宝贵意见。



在对HUM的矿区骚扰时，一定要注意己方的矿区

WC3 1.20版亡灵战术一则

■北京 无名氏



笔者是一个忠实的“魔兽”玩家，今天就与大家分享一则不死战术，希望对大家打“魔兽”有所帮助。

开始，按祭坛→坟场→通灵塔→地穴开局。一看就是蜘蛛流，然后造四五个地穴恶魔，同时在祭坛燃起圣火，一会儿，不死的灵魂英雄死亡骑士走出了祭坛。技能主升死亡缠绕，次升光环。之后带着蜘蛛去MF野怪，蜘蛛扛在前面，DK在后面加血，尽量不要让敌人发现你在MF。如果被敌人发现了，你的蜘蛛与DK就齐射敌人的英雄。一般来说，英雄快扛不住就溜了，但也有用回城卷轴的，不能给他机会，直接用死亡缠绕将他打回祭坛。一般来说，不可能没有英雄也死拼到底的，那样你的经验就赚大了。家里多建防御塔，在开始升级二级主基地时，找一个隐秘的分矿，把它占领，搞好防御，这可是这个战术的命脉，千万不能丢。

等到DK的等级高了，分矿正常运转，二级主基地升好，由于有双矿的支持，经济实力不弱，先一口气放下2个屠宰场和1个诅咒神庙，条件允许的话还可以再放一个地穴，然后出第2个英雄恐惧魔王，主升光环，次升毒蜂。地穴产少量蜘蛛与大量升级以后的石像鬼。诅咒神庙里产三四个女妖，不用升级。DK与恐惧打野怪升级（或恐惧买个单传法杖，去敌方基地屠农，DK打怪升级——建议微操好的玩家选这种，可一石二鸟），有空让一个阴影跟踪敌人的英雄，另一个满地图绕，侦察对手的分矿，发现后恐惧就去骚扰，争取每次骚扰都屠掉几个农民。

主矿开始升3级的时候，屠宰场里生产黑曜石雕像，两三个就够。这时，DK应有5级，恐惧也有三四级了。恐惧可继续骚扰，DK在家防守，主矿与分矿哪个弱守哪个，兵力也可平分，一定要做好防御。阴影也要时时注意对手的动向，比如夹击对手MF等。等3级主矿升好时，招巫妖为最后的一个英雄，技能主升霜之护甲，次升霜之新星，最后量产升级憎恶。当然也可以出冰龙，但在本战术上不作为主要兵种。

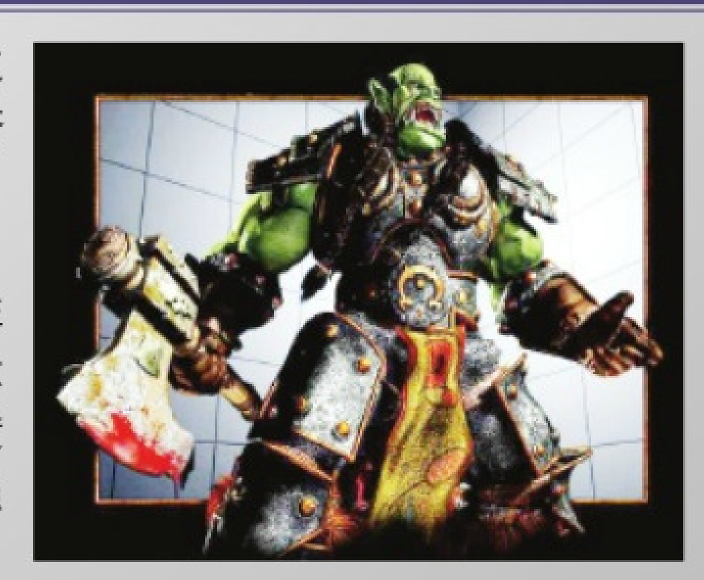
最后就是决战了，先看看兵种：前期遗留下来蜘蛛，大约六七只石像鬼，4个女妖，六七只憎恶，4个黑曜石雕像，出过冰龙的还有适量冰龙。

恐惧带着憎恶，DK带着石像鬼，巫妖带着蜘蛛、女妖、黑曜石雕像，冰龙可与憎恶一队。然后就开打了，憎恶扛在最前面，打地面部队，恐惧发毒蜂，DK用死亡缠绕给自己的部队加血，石像鬼狂秒空中单位，巫妖放护甲，蜘蛛齐射，女妖用诅咒攻击，排在最后方。这样的打法，不一会儿敌人就GG了。

战术总结

这个战术有一个违反常规的地方，一般的战术核心是英雄，而这个战术的核心是兵种，英雄只是次要的，“魔兽”的强悍在于兵种的搭配。

首先，双光环的级数要高，而巫妖可以不出，如果微操的水平好，护甲可以不要。最重要的就是分矿，只有分矿的存在才能保证战争的胜利，但不要过多担心分矿，因为亡灵在前期就开分矿的少之又少，大意的玩家是不会注意的。不过有一个致命的弱点，就是从前期到中期过渡时，兵力中空，刚开完分矿，又没钱，很难抵住一次像SKY流一样的强袭，这时应率先发动一次强袭，压制对手，让他无暇顾及你。



小插曲：笔者在对付兽人时，用石像鬼的石像形态当肉盾取得的效果还不错，值得一试。P

秘技屋

《最高指挥官》完整秘技 Supreme Commander

首先说说在任务模式中使用秘技的方法：

打开C:\Documents and Settings\用户名*\Local Settings\Application Data\Gas Powered Games\SupremeCommander目录下的Game.prefs文件，在最后面加入

```
debug = {
enable_debug_facilities = true
}
```

这段代码，然后保存，再启动游戏（“用户名*”指你在电脑中的账号名称）。需要注意的是，一旦改了之后无论在哪个模式中秘技都是默认有效的，注意别按错键哦！

作弊码：（分两种：一种是用组合键的，一种是按“~”键调出命令窗口再输入的。分号之前是在控制面板输入的，分号之后的是组合键）

Teleport Selected Units；Alt+T：传送你选择的单位到光标处
BlingBling；Ctrl+Alt+B：加10 000资源，对所有玩家和AI都同时有效
SallyShears；Ctrl+Alt+Z：去除战争迷雾，再按一次恢复
Nodamage；Alt+N：所有单位都不造成伤害，再按一次恢复
KillAll：消灭地图上所有单位，会产生爆炸
DestroyAll：消灭地图上所有单位，不产生爆炸
KillSelectedUnits：消灭选定的单位，会产生爆炸
Destroy SelectedUnits：消灭选定的单位，不产生爆炸
Show act；F7：在画面左上角显示信息窗口（包括FPS等）
PopupCreatUnitMenu；Alt+F2：显示建造单位窗口，可以调出所有单位到画面中央
SetFocusArmyPlayer ‘数字’：取得玩家的控制权（-1为观看者，0为1号玩家，1为2号玩家，依此类推）
Sim_gravity ‘数字’：改变引力大小，默认是4.9
SetArmyColor ‘玩家名称’ ‘颜色代码’：改变玩家的颜色
RenameUnit ‘名称’：替选定单位重新取名
DamageUnit ‘数字’：对当前单位造成等于该数值的伤害，输入负数时可以修复该单位
ai_instabuild：建造与研究瞬间完成，对所有玩家及AI都有效
ai_freebuild：建造与研究不需要任何资源，对所有玩家及AI都有效
IN_BindKey ‘快捷键’ ‘命令’：为特定命令定义新的快捷键（例：IN_BindKey [alt] + [K] KillSelectedUnits）
IN_DumpKeyNames：显示所有快捷键对应方法
WLD_gamespeed ‘数值’：改变游戏速度
WLD_resetsimrate：恢复游戏正常速度
WLD_increasesimrate：把游戏速度增加一级
WLD_decreasesimrate：把游戏速度降低一级
Quit：立刻退出到主菜单
Exit：立刻退出到系统

问题交流

《物种起源》中，有6个用以发动RACE CAR的零件，都在什么地方呀？我只找到2个。

位置如下：

1.SuperCharge：起始位置左边的黄色面包车旁，要小心怪物的骚扰

2.A set of Racing cams：起始位置右边的破房子二楼

3.High flow int ake：山洞旁，小心对面高塔上的狙击手

4.Spark Plugs：小石屋里

5.Ngen Rice1000：酒吧里的桌子上

6.A Bottle of N20：手术室里

《中途岛之战》里，Alt和其他字母配合都是什么意思呀？特别是飞机控制，有什么键盘操控的好方法？

其实你好好再玩一次教学关卡就会明白。

Alt+W是Attack（攻击），选中一个目标再按这个就自动攻击该目标；

Alt+A是Orders（命令），设定自由攻击、自由移动之类的行动命令；

Alt+S是Regroup（重组），就是飞行编队里的其他飞机跑远了用这个把它们叫回来；

Alt+D是Land（着陆），让飞机从哪儿来回哪儿去。有的飞机这里显示的是Retreat（撤退），选了之后飞机就会飞出地图。

请教一下一些提示音、左上地图的数字、紫色圆形标示的隐藏物品、武器带有箭头等各代表什么意思？

1.连续响声有两个低沉的Gege声是辐射量的大小，Gege声越密辐射越大。当辐射量超过身体承受范围时，HUD右方会出现辐射标志，表示身体内存在辐射，并对身体造成伤害。绿色为轻微，黄色为中度，红色为严重。而另一种高声的DiDi声，是提示你已经开始接近超自然现象区，和辐射的提示一样，声音发出的频率越高越接近。

2.左上方的数字：是PDA在小地图范围内，蓝牙接口扫瞄到的可连接设备数，就是有PDA的人数。所以当左上方数字没出现时，千万不能放松警惕。

3.武器左下方的绿色小箭头，表示武器是实验改装型。改装不一定是好事，有些枪反而会降低其性能。如FREEDOM基地所在地图最左上方的那支已经加上所有配件的TSR，射速是被调低了的。不过，那支枪是免费在地上捡的，而且全新！在狙击枪出现之前，它是最好的爆头武器。

4.隐藏物品指示点：地图上的紫色圆形图表示该处有隐藏物品可以拾取。另外，在捡尸体时经常会听到叮咚声，这表示你从尸体上获得了一些藏匿物品的信息，之后就会作为一个紫色的图标出现在地图上。好像在与你接触的人的对话中会得知一些，而在你得知之前就去找的话，听说会是空的。



游戏背景：天堂II

又寂寞又美好

——谨以此篇献给那些脆弱而勇敢的魂灵，那些在白精灵的城堡周围浓烈奔放的女孩子

■ 北京 RESAILAN

林晓：我喜欢的美国作家库尔特·冯尼格特逝世了。这个热爱生活，幽默而匠心独具的老人，84岁的时候终于厌倦了地球，回火星去了。老爷子是美国黑色幽默的代表作家之一。他红的时候，每个年轻人的口袋里都有他的作品。老爷子文笔冷静冷酷，嬉笑怒骂随心所欲，写科幻小说那么出色还死活不愿意人家把他算做科幻作家。《猫的摇篮》（Cat's Cradle）是我读到的第一部他的作品，以后创作受他作品影响，在所难免。以后我去火星的时候，一定第一时间拜访他，和他聊聊《自动钢琴》《泰坦的海妖》《第五号屠场》，还有《时震》……

你和你的独角兽契约的那一瞬间，淡淡的暗蓝光眼睛和纯白的身体，给你留下了永远的记忆。那时候你还幼小，刚刚取得了巫师见习的资格。你总是坐在悲哀废墟的草地上，等待自己灵力的恢复。天是灰色的，偶尔有大片土黄色的云，去遮盖罅漏的阳光。

你说你觉得那个词太过于惨痛。

智者的目光穿越过千年的风沙，能看见时光被一层层削落，最后只留下一片荒芜的土地，叫做废墟。

只不过是悲伤，但是却不绝望。

所以你才长久地停留在悲哀废墟。你的魔法攻击力那么弱，但却不气馁，吟唱着施展水系魔法，一下下地绕圈，躲开怪物对自己的攻击。

很多的时候，你却是闪躲不掉的。

那些骷髅或僵尸对着你高高地举起了武器。你看见冰蓝色的刀锋划过，甚至能清楚地听见自己身体里的血溅出来的声音。

很疼啊，坐在地上的时候，你轻轻地对自己说。

选择了这样的路，就会有现在的一切。很多时候你都用这样的话来宽慰自己。

你总是能把以前说过的话，见过的人，发生的事全部回忆起来。

因为你总是一个人，在不同的修炼场所，握着细细的魔杖，吟唱咒语；或者是就那么坐着，呆呆地看着天空的颜色忽明忽暗。

你有足够的时间和空间来回忆。

那些决绝的言语。

你说同样是保护人，我却自私一点，想要以暴制暴的方法。

你说你想具有强大的攻击力，可以让自己喜欢的人不受伤，不疼痛，不会躺在冰凉坚实的土地上。

你说真正的保护，不是辅助系的防御，而是直接杀掉具有威胁性的人或怪物。

你说，自己其实是胆小鬼，怕没有人来保护，所以要自我保护。

可是你却时常觉得头晕目眩。死亡刹那，当自己的身体轻轻飘落在地上的那一瞬间，仿佛置身事外地漂浮在半空中，看周围的一切。

绿而很潮湿的丛林，暗黄色裸露出小块岩石的土地，丑陋或美丽的怪物。

你那么脆弱。

上天给了你最孱弱的体质，却没有给你最强大的魔法攻击力。

你想更强一点，更强一点。

于是你更少地回到城市和村庄，一个人出没于古鲁丁边境有鼠人出没的地带，修行魔法。

偶尔这样荒凉的地方也会有陌生人出现。

人类先知职业的女人，笑颜如花。幸福的女孩子们有着红润的双颊，短短的红色头发；她们穿着米索丽长袍，施

展辅助系魔法时淡黄色的裙角飘扬起舞。骑士冲在队伍前面；她们被保护着也保护着别人，笑颜如花、幸福安祥。

用手捧住自己苍白的脸，低头看自己穿的纯白套装。在暗夜里，月光寂寞，你怅然若失。

你的长发泛着亚麻色，你一直一直一个人，半空中飘扬起来。你的绿蓝双瞳深邃接近一切事物的本质，你纤细的身体在阴冷暴风里几乎被撕裂；你的法袍用来温暖自己，你的魔杖用来攻击一切你想挫败的目标。你一直一直一个人，你不用别人保护，你自己保护自己。

你又寂寞又美好。

记得用千辛万苦挣来的幸福，忘记以为不能承受的孤独、聆听、回顾，不是快乐不要眷顾。

后来的后来，你宁愿放弃自己快速的施法速度而穿知识套装来提升魔法攻击力。那个时候，你已经忘记了前面那么长的路，是怎么走过来的。

孤独是一条线，你在上面惶惶不安地走着，走着。回头去看的时候，已经习惯了所谓的一个人生活。就好比现实里，你越来越果敢……越来越坚忍，只是在冷气十足的写字楼里，总是面色苍白。

而游戏中的那个神殿有个奇妙的名字，它叫遗忘神殿。

你因为喜欢这个名字，便不顾里面大多数的水系怪物长时间地泡在里面，遗忘，遗忘。

你只想遗忘掉，那些铺天盖地的孤独，是怎么将自己无声湮没。

后来你终于认识了一些朋友，一个拿着双刀的黑精剑舞邀请你进入他的血盟。你刚犹豫着答应，就立刻被一整片的欢声笑语包围。

你是整个血盟里唯一一个白精灵巫师。唯一一个。

偶尔在血盟的聊天频道讨论起来，听到那些人说着，白精灵巫师其实是个很好的职业呢。就可惜太难练，防御低，血量低，魔攻低，需要长时间休息回蓝。没有人愿意组队，要一直一直一个人。

你笑笑，故作坚强地耸耸肩膀。

其实你只是看着，他们热闹非凡，非凡热闹。只有你自己清楚，那些热闹不是你的，你只有不能扭转的孤独。

你曾经去过克鲁高塔里和他们练过一次级。你乖巧地坐在地板上，等那些刺客和骑士被怪物砍上的时候，施展微弱的治疗魔法来医治他们 。

那些并不强大，却一直保护你成长的水魔法被丢在一边，轻轻叹息。

你空有魔法师的骄傲。

你不能容忍自己做着辅助系职业做的事情。

你不能。

你是这么自由而坚韧的女子，如同阿尔兰斯草原上的风。

在努力成为白精灵的咒术诗人前的那段日子，你一个人去了冥界。

很多时候，你疲倦地靠着独角兽。冥界被潮湿的雾气包裹着，沼泽的毒气冉冉升起。

死者的世界。

扼杀三千世界之鸦。

一切都是肃静的，沉默的，压抑的，悲泣的。

很多时候会有冲突。冥界是个鱼龙混杂的练级场所，常常会有为抢怪而引发的PK。

多数时候你是没有胜算的。

那些人总是三三两两地组队，一起打架，一起杀人。

你看他们得意洋洋地踩在自己的尸体上面，耀武扬威而夸张地笑。

你沉默着沉默着点击回城，再慢慢走回来。

你告诉自己，所谓忍辱负重，就是这个意思。

终于越来越坚忍。

你回头看，已经看不见来时的路。

你想自己曾经很爱的那个男孩子，和以为永垂不朽的爱情。

好像是很长时间以前吧，看过一篇长诗，说，你爱上了那样的人，就有那样的命运。

很多时候……总觉得太多的命运纠结在一起，分不清楚从哪里开始是自己的，从哪里开始是别人的。

从那个男孩子离开之后，你仿佛失去了彻底投入感情的能力。

这里却是用于埋葬的好地方，一切的一切都可以埋葬掉，然后从腐败的土壤里萌生出新的希望。只要是希望就已经足够。

哪怕是转瞬即逝的萤火。

只要站立着，你便是白衣如雪。

你和你的独角兽一起笑，一起哭。最难过的时候，你抱着它的脖子问它为什么这世界一片荒芜，一片寂寞。

它却永远不会讲话，不会回答你。

再后来，你一个人去通过咒术诗人的审核，其中一个任务是去杀死音律花。

那些会唱歌的花朵，有娇嫩粉红的花瓣，和细长的花茎。

你呆呆地看着，看着，恍若离世。

你想起自己出生的地方，光明之都，浮在水上的城市。那里有大片的野花，碧蓝湖水和天空。你却记不得，有多久没有回去过。

借助矮人工匠制造的魔灵蛋，杀死那些花的时候，花微笑着唱了一首歌：我是隐藏在内心深处，浮现真实面的存在……

你怔怔地看着那行歌词消失在屏幕上，终于泪流满面。

你听到了花唱的歌，它说它是真实面的存在。

你听见自己唱的歌，她说自己一直孤独地存在。

成为咒术诗人大概过了很久，时间久得让你都快要忘记了自己曾经为了一朵花哭过。

你仍孑然一身站在平原上，听风吹动长草发出动听的声音。

你终于可以把长时间的沉默和微笑当成习惯。

又寂寞又美好。








编辑部的故事

春探法源寺

■林晓



早就听说法源寺的丁香好，却不是从李敖先生的《北京法源寺》那里得知的。原来北京每年都有一群诗人，在春暖花开的4月去法源寺聚会，赏花吟诗，闲逸风雅。寺庙藏在南城牛街，是北京最古老的寺庙，唐代至今，天灾人祸，历经劫难而尚存，甚为不易。现今寺中建筑雕刻、树木花草，还有许多古物，岁月给它们带来斑斑锈迹与隐花苔藓，沉淀下诸多故事。

一进寺院果然有许多丁香，一丛丛云朵般飘在枝头，或白或紫，花繁茂，味清远。花树之间，徜徉留恋。然而海棠开得更好，艳丽娇媚，一两株的气势便将成片的丁香都压了下去。寺庙中游人稀少，往来僧侣与香客安静而沉稳，任由花开花落，自在本性。

昔日这里的丁香号称香雪海，曾与崇效寺（网上资料误写作崇右寺，以讹传讹，因此特意纠正）牡丹、恭王府海棠一起并称燕京三大花事。其实法源寺真是好寺庙，不说诸多历史典故，也不说三层铜铸的毗卢佛、珍贵的紫光檀木卧佛，还有那曾经是西华门内玉钵庵之物的巨大雕花石钵，单是僧侣们的颂经，便值得一听。要知道，这座古寺可是中国佛学院和中国佛教文物图书馆所在地呢。





再说订餐

■大馍小虾

朋友们，早在我担任责编200个月以前，林晓姐姐就跑到我座位前晓以利害。从那时起我就知道，我所担任的这期责编绝不是一期普通的责编：因为责编排序的关系，我是9位小编里在2007年最后亮相的一位，“责编悟语”这个栏目也将在2007年最后一次出现在“读编往来”里。我们9个人轮过一圈后，大家再见这个栏目可要等到明年了。我突然意识到，我的生花妙笔（林晓：我无语……）将郑重地见证一个时代的终结；我也突然意识到，我不太记得前面几位都在这里给林晓姐姐写了些什么……你看，这是个大问题！我不敢想象如果我写重复了什么，或者写得离题太远会怎么样。你知道即使我写成那样，林晓姐姐到我座位前也会一脸堆笑，但那笑容意味着毫无商量的两个字：重写！想到这里我便惊出一声冷汗，连忙寻来前几期杂志突击学习。我发现大家的风格真是千差万别：有的人用抒情的笔调赞颂责编这个职责的伟大，有的人用悲苦的情绪烘托对减肥这项工作前景的一丝茫然。然而这都不是主要的，重要的是，这个栏目的风气已经被某些人带坏了！责编老爷们十回有八回写的都是吃吃喝喝，当然这也很贴切，一到出片这天好吃佬们的本色就显露无遗。

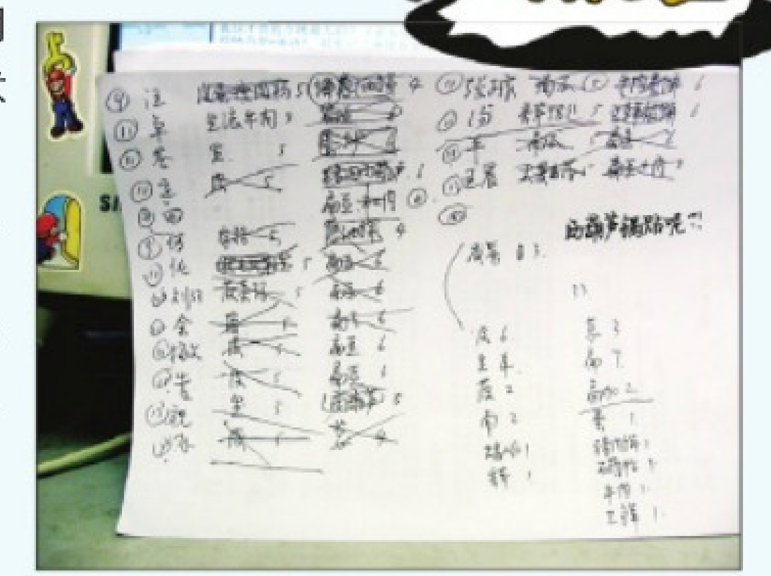
你们大概不知道，在很久很久以前，大家出片的时候都很艰苦，有顿工作餐吃都很满足。那时到了出片日，责编抓起电话跟饭馆一般都这么说：“是XXXX么？我们是大软呀！对，来15份盒饭，荤素自便，一桶酸辣汤。哎！别忘了开发票啊……”但这样的好日子已经一去不复返了。自从某期出片时林晓姐姐像位真正的服务员一般，揣着菜单“上门”个性化点餐之后，大家就对今后责编的业务能力有了新的要求，这也直接导致我的订餐恐惧症越到出片这日便越严重。一般来说，订餐的流程是这样的：首先手捧菜单上门服务，按人头记下大家点的是什么（切记态度友善、语气温和，打不还手、骂不还口）；接着把每人的需求汇总起来，统计出每样东西一共点了多少份（需要一定的数学知识）；然后就是给餐馆打电话，并确保他们真的记下了我们点过的零零碎碎的所有东西（事实上一般来说都会漏下些什么）。最后就是漫长的等待了——如果你看过我在出片日统计出的点菜单，你一定会同情我和这家餐馆。

总之，过了大概200个小时（林晓：此处同样运用了夸大的修辞手法，大家注意鉴别），北京某粥铺把点的东西送来了。100个餐盒与100碗粥摆在那里，我突然发现，我真的没法分辨它们各自都是什么。但我有一个好帮手，那就是和善的cOMMANDO君。cOMMANDO君和善地说：“你看，朋友，我也不是为了帮你，只是为了尽快吃上我好吃的西葫芦锅贴。”我感谢了他，然后他就像雷锋一样为我工作：我负责核对名单，他就把能认出来的东西送到编辑部的每一个角落。我必须说，这样的合作差一点就很完美。美中不足的是，当其他所有人都得到了他们想吃的东西时，我们发现这家奇怪的餐馆根本就没有送来好吃的西葫芦锅贴。可这没有什么，cOMMANDO君和善地说：“朋友，至少我喝到了好喝的生滚牛肉粥，我的愿望达成了50%。”然后，他满意地走了。

这时，忽然有个人轻飘飘地冲我走来，他绵软地问：“我……我的饭呢？”“天呐！”我这才想到今晚最大的失误是忘记了冰河。虽然那是因为我订餐时他正在参加吸烟协会的“活动”，但忘记了他毕竟是我的不对。在得知没有他的饭之后，冰河缺乏营养的脸上已经失去了血色，因为饥饿连说声“你大爷”的力气都没有了。我看在眼里，真是深深地内疚呀！

“嘿，请你吃烤腰子怎么样？”愣了半晌，我怯怯地问。

林晓：好吧，亲爱的读者你已经明白了责编是怎么回事，我就不再罗嗦了。但是小虾同学，你话里话外说谁呢？你别跑……



小虾的酒水单，其实这天最容易鉴定出来的是“扁豆焖面”

印象大软



每一期的“专题企划”都给我带来掩卷的沉思。这一期也不例外，民间汉化组织的故事是我从来不曾了解和深入思考的，但下载游戏的汉化包补丁却是我习惯做的事情。如果有一天所有事情都要以获利为衡量标准，再没有只凭冲动与热情分享信息的字幕组和汉化组，这个世界该多么可怕。**（小翠）**

08期的杂志拿在手上，心中一阵窃喜。封面《奇迹世界》的广告告诉我，我马上就可以去另一个世界Happy了。这期游戏剧场《不再醒来》完结了，给我的感触很多。身为一个被遗忘者玩家，我不知道女王有什么样的计划，我也不知道我周围的朋友什么时候会变成真正的朋友，我只知道为了部落的荣耀去战斗。我知道我有了第二次的生命，至少我是“活”着的。一个游戏，一个世界，一种生活的方式。不管怎么样，我向游戏里的那些势力致敬，因为他们的存在，才让我们找到了方向，找到了命运之路……**（蓝色星辰）**

“熊猫”走，“鸽子”到，“按下葫芦起了瓢”似的木马病毒层出不穷。说到木马，我想起了我周边的个别同学。他们都在研究怎么制做木马，怎么盗号，忙得不亦乐乎，认为这是件光荣的事情，可以证明自己的能力。其实大错特错！做这种损人不利己的事情，应该感到耻辱。我们可以平心静气地去想想，如果我们的账号被洗劫一空，电脑被入侵，我们是什么样心情？所以我们更不应用“以牙还牙，以血还血”的态度去对待木马，不是吗？**（WZ78141）**

本期的《幻想三国志3》的攻略，给人耳目一新的感觉。在攻略中加入评论和相关的周边介绍，比起以往单一的流程攻略来说，可读性要强了不少。希望今后能把这种模式发扬光大，不过不知道会不会把“锋利的盾”和“龙门茶社”的生意给抢了。现在国外的单机游戏引进的很少，语言障碍是一个问题，希望大软对热门的国外游戏可以登剧情攻略。比起网络上的流程攻略，剧情攻略的含金量会更高，读者也会更欢迎。**（刘纯根）**

08期《大众软件》的一个新尝试——评说，但“中文单机RPG的唯一希望”看起来很别扭。或许这段充满了攻击与讽刺意味的评说如果出现在2005年，很合适；如果出现在2006年，会遭到《XX剑》Fans的怒骂，即使《XX剑伍》毁誉参半；可它却出现在2007年，万众瞩目的“X剑四”即将降临之际。请原谅我犀利的言辞。“延续到第3部还能让玩家翘首以待”的不只有“幻3”，而且“在3D化方面做出了更多的尝试”之后的画面仿佛还是2.5D，与“幻2”相比算不上素质飞升，依然只是一款充斥了日系画风与恋爱养成的小品级游戏。而另外两者相信喜爱中文RPG的玩家们都不会忽视。我们有两个更美好的希望在此，“幻3”怎担当得起“2007年中文RPG的唯一希望”？在我看来不过是盛筵之前的开胃菜而已。**（侯登耀）**

林晓：2007年第10期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。



林晓：从这期杂志开始，读编栏目将增加一个小的子栏目“大众情报站（P.I，Popsoft Information）”，专门刊登各地信息员发来的当地信息、IT动态、杂志反馈等内容。也希望各地的热心读者为这个小栏目提供内容。

重庆：目前该市共有网吧3000多家，年投资规模达9亿元，年产值超过6亿。由于网吧投资风险较小、收益相对可观，已出现盲目投资网吧倾向。因此，市文化局相关负责人称，今年将停止审批新建的网吧。其主要目的是通过控制网吧数量，促进行业良性发展。**（华冠臣）**

西安：这次网吧调查中，我发现新风景网吧比别的网吧夜场开场时间早30分钟，而且比别的网吧便宜（一般网吧夜场7元，液晶区10元）。新风景夜场：22:00～第二天8:00（普通区，竞技区），5元，6元（液晶区）。网吧配置也算可以：Athlon64 3000+、7300GT、1GB内存。网吧游戏更新蛮快，而且对新网游的推广也很快。一般的网吧都是自己的网管下载电影供我们观看。而新风景网吧不但有自己下载的电影，还加入了北京网尚文化传播有限公司的网吧影院联盟。这家网吧的缺点是在地下室。**（罗戍之）**

广州：《二手笔记本选购完全手册》这篇文章中提及的颐高电脑城，应该是位于金桥电脑城附近那间颐高电脑城。不过，在广州驻足的颐高电脑城不止这一家，还有位于天河电脑城的颐高一期、二期，中山六路的颐高三期。所以，希望作者或者编辑标明电脑城所在的具体地点，好让当地读者明白，也方便外地到广州的朋友。**（梁健文）**

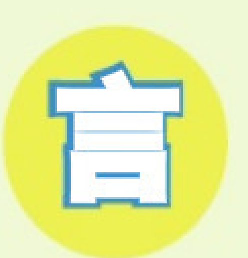
捉虫

2007年07期杂志第14页图注中“誓死”应为“冒死”
2007年07期杂志第18页倒数第二行“盛大”应为“腾讯”











林晓：最近活动比较多，那个怪物椅子的设计作业可别忘记了。获得礼物的朋友别急，礼品一般在发刊后2周内寄出，注意查收。



关于合订本我想问：前6期杂志我买了几本，再买合订本显得有些鸡肋。合订本有哪些月刊里没有的，或者说买合订本对我这种买月刊的人有什么用？而且我对合订本的附刊很感兴趣，能不能不买合订本而只买附刊？（1sunstart）

林晓：合订本是将前6期合订而成的，内容上没有删减或者增添。如果每期都买了杂志就没必要再买合订本了。但合订本的附刊是很不错的，只是附刊作为合订本的赠品，不单独出售。合订本近日上市。



我想邮购贵公司的《大众软件》2007年第5期和第6期。我想知道除了寄杂志的费用10元外，还需不需要寄其他的费用？是以汇款的方式寄给贵社还是在信封里夹钱寄往？（zl980524）

林晓：不需要寄其他费用，但一定要用汇款的方式。具体汇款地址见如下的“特别提示”。

特别提示

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：（010）—88118588—8000。



大约是1998年接触的大软。那年的我只买了两期杂志，当时我上初一。电脑室在我们这里刚兴起，一小时竟要4块大洋。那时接触了《仙剑奇侠传》，在老爹办公室的P2 1G硬盘的电脑上完成了游戏。那时的《大众软件CD》进入我的视线，当时奇怪一张碟竟然有那么多的游戏（现在知道了都是DEMO）。1999年大软变为半月刊，而它变成了我渴望电脑时的“望梅”，虽然囊中羞涩不会期期买，但每一期看着上面的游戏都叫我垂涎三尺，很遗憾错过了《生死之间2》。渐渐地大软由薄变厚，由黑白变为半彩色，唯一不变的是踏实稳健的风格。我看过的游戏杂志不少，但从1998年到2007年这个游戏者的黄金时代，只有大软充满了我的书架，也许这就是“去伪存真”吧。2007的《大软》真的耳目一新，反潮流地降价不说，还是一如既往地脚踏实地。冰河、生铁兄的文笔还是曾经那般的犀利，让人深思。我从一个只看游戏的玩家成为现在更关注应用的读者，是大软陪我成长，祝大软越走越好！(附上每年一期的大软，2000年的不知道流落在哪个箱子，1998年就两期找不到，拿CD来怀念一下，还有晶合紫水晶那个。)（discoverylmq）

林晓：谢谢你的鼓励。读过你的来信，仿佛看到了多年前的老朋友，感到非常亲切。



我是没多久之前接触大软的，觉得其内容很不错。实话说，我是个电脑菜鸟，遇到大软觉得以后有救了。请问如果我遇到电脑的什么问题应该怎样向你们询问呢？是发邮件吗？什么邮箱地址？（kingkkjun）

林晓：你可以发邮件来询问有关电脑问题。软件方面的问题是：stardust@popsoft.com.cn，硬件的是：Artec@popsoft.com.cn。如果无法判定，就给say@popsoft.com.cn发好了。



记得我第一次看到大软的时候是2000年，当时我才12岁。可以说我的电脑成长之路是大软陪伴我走过来的。北方的收入水平不高，记得当时省一个礼拜的早点钱才买到一本大软。后来渐渐有了兴趣，订的电脑杂志也多了：《微型计算机》《电脑报》等等……后来我接触到了易趣，做起了小小的生意。开始的时候是把南方的MD搞到我们内蒙古，后来是MP3、手机等数码产品。想来真的是很苦。因为后来对硬件很入迷（是被逼的，当时家里的电脑爸爸妈妈很少让我玩，所以用电脑的时间很少。只有一种办法满足我了，那就是拆电脑；后来看着书DIY，渐渐对硬件的兴趣越来越大），学校上课也看电脑书。爸爸妈妈成天训我（当时满脑子里想的都是硬件）耽误了学习。

我是为了给我自己找出路来的，林晓姐姐也通过上面的故事了解我了。我的学习成绩不是很理想，因为我喜欢电脑硬件。我看到大软上刊登有不少游戏制作的成人学院，可是一直没有看到有硬件专修的。林晓姐姐，有没有比较好的“成人硬件专修学院”？我希望就读的学校在北京或者天津。（云晶）

林晓：很遗憾，目前还没有你希望的这种“硬件学院”。那么大家都是在哪里完善自己的硬件知识呢？这是个有趣的问题。你所说的学硬件，我估计是指对硬件产品的识别啊，哪种显卡更好更适合游戏啊的这一类分析，而不是学习硬件的内核设计。如果是前者，多跑跑市场，多读读大软的“硬件评测”，水平就上去了。如果是后者，哦，那可能就深了……

征稿信息

“网络时代”栏目长期征集网络热点话题，要求话题特色鲜明，或新颖或有趣或尖锐。话题请用200字左右交待清楚，发信到phair@popsoft.com.cn。一经采用，编辑部将对提供话题者予以奖励。

火热进行中

游戏美术创作大赛 American Mcgee的怪物椅

AMERICAN MCGEE'S 怪物椅 3D建模大赛

活动公告见
2007年07期126页

《无冬之夜2》《模拟城市大亨——纽约》《天下贰》活动

答游戏问题，赢取优秀游戏

活动公告见
2007年08期126页





火眼晶晶认门派



尼康映像"Nice Shot"有奖问答

（本活动见07年03期杂志）

问题答案：

1.BC　2.B　3.A　4.C　5.E

获奖名单

一等奖5名：奖品为《Nikon Nice Shot for DIGITAL》摄影教材1本+《尼康探索》画册1本+尼康棒球帽1顶

北　京　谢　洋　　天　津　刘　娜　　广　东　郭旭炜
湖　北　胡　鑫　　河　北　景尚雷

二等奖5名：奖品为《Nikon Nice Shot for DIGITAL》摄影教材1本+《尼康探索》画册1本

北　京　任　远　　四　川　秦国强　　天　津　李　涛　　江　西　吴　浩　　云　南　虞　震

三等奖10名：奖品为《尼康探索》画册1本

天　津　李建军　　湖　北　余　昊　　黑龙江　姜宇博　　浙　江　孟晓峰　　安　徽　黄　建
江　西　卢娟华　　辽　宁　饶　鹏　　广　州　何国健　　江　西　熊　磊　　湖　北　商　玲

看评测·赢大奖——乐之邦系列音频产品有奖问答

（本活动见07年03期杂志）

问题答案：

1.A　2.D　3.ABCD　4.A

获奖名单

一等奖1名：奖品为乐之邦SVDAC05解码器1台　　北　京　于　淼
二等奖1名：奖品为红箭5.1声卡1块　　黑龙江　张宇雷
三等奖1名：奖品为红箭LT声卡1块　　江　苏　应康力



一等奖



二等奖



三等奖



最近我是强悍的"克星"

■晶合实验室 墨雯

本来这期榜主不是我，但是我美颠颠儿地抢来了这副"重担"，这难得一现的写作欲望咱不能浪费吖！

看看榜单，发现其变化真是巨大啊，和我上次写榜评时完全不一样了。我一如既往地使用着的腾讯QQ已经不再占据榜首的位置，不过我最常使用的软件还是QQ2007 Beta1。先不说它是不是稳定，我使用它的原因是新增了春节皮肤包和金猪皮肤包，我总是热衷于这种"表面功夫"。然后我发现它也在个人设置里增加了"显示我的输入状态"，再加上前些日子增加的"显示我正收听的音乐"。若是读者也如我一样把使用Windows Live Messenger（以下简称MSN）当成吃饭似的用，就会发觉这些功能均是仿照MSN添加上去的。再看看MSN也一样添加了"共享文件夹"等和QQ相似的功能，也许明年QQ和MSN在我眼里就一点区别都没有了。假如连MSN简洁干净的界面也被取代的话，也许会像QQ那样经常弹出各种公告及广告，那我电脑里肯定会只留下一个，那唯一的一个必是经过殊死搏斗才得以存活在我的电脑中。再关注榜单，MSN已经沦落到榜单之外，不过至少它还存活在热门软件下载爬行榜里；可是QQ已经踪迹全无，看来广告弹跳已经越来越遭到使用者们的唾弃了。

话说看见某人因为桌面背景被换成了"熊猫拜拜"而从椅子上蹿起一丈多高后，我就立刻提高了自己对病毒的防范意识，其实就是每天固定给"瑞星"升级，再杀毒。说起《瑞星杀毒软件》，我更喜欢它附带的卡卡上网安全助手。不说它能及时使我知道电脑里又多了什么流氓软件，痕迹清理、IE及系统修复、系统启动项管理这3个放在一起让我用起来非常顺手，不过它周末"休息"不升级的懒毛病给了病毒可乘之机。每次看到自己电脑杀完毒，没发现任何病毒时心情那真是"优优滴"。看来最近病毒猖獗就是导致《瑞星杀毒软件》和《金山毒霸》等杀毒、防毒软件盘踞榜首的最直接理由了。

相较于《千千静听》和Media Player，我是始终如一地喜欢《暴风影音》，算得上是我人到哪儿它就被安到哪儿。我觉得《千千静听》和Real Player"长"得太复杂，让我这种爱好简约的人恨不得拿个橡皮擦帮它把复杂按钮擦干净，对于我来说只要有控制栏和进度栏就足够了。Media Player是我在没有《暴风影音》时的第一选择，显然它支持的格式太少，又要安装各种插件太麻烦。不过它还有另一个功能可以和MSN结合使用，只要在MSN的选项中勾选"在个人消息中显示Windows Media Player正在播放的歌曲信息"，MSN的好友就会知道你在听什么歌。我就曾见到某个好友因为喜欢李宇春而挂了一个月的"TMD我爱你"，也算是作免费宣传吧。现在QQ也有了"QQ音乐"程序，也可以如法炮制，但是因为显示在QQ签名后面被人注意的机会甚少，不过此功能还算好用。同样是签名，在MSN中多数都是简单明了；QQ签名大多很长，这应该是使用人群的差异造成的。

记得上次写榜评，我推荐的就是EmEditor，这次继续推荐。它的优点真是太多了，也是我必备的装机软件之一。对于天天跟文字叫劲的工作者，稍微体贴的功能都能给日常工作带来极大便利。再有就是Firework。QQ现在都变成了装机必备软件，那用Firework做个自创QQ表情，或者让静态表情动起来是我放松时的爱好。虽然这样使用Firework未免大材小用，但是任何可以满足自己爱好的东东，我都是不会放过的。《金山快译》和《金山词霸》都是学习、工作中必不可少的好软件。

说到最后，我终于可谈一下自己惨痛的KS电脑的强悍功力。Suki甚至不敢让偶碰她的显示器；在偶离开某台电脑2小时后，它突发性神经错乱症也被怪到偶的头上。朋友的电脑甚至欺负我这个衰人，一年难得一次的放爆竹都炸到了高压线，导致了电脑死机，然后……它就一直没能启动。终于回到家，因为卸载某个流氓软件，显卡驱动莫名就半身不遂了，去网站下载结果折腾了一下午才装好。晚上妈妈给偶总结：这两天你就踏实在家，被子蒙着头老实睡觉。那两天，只要单位谁的电脑有一点点小毛病，流行语就是：墨雯刚去你那里了吧！

偶，泪奔ing……



本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Poco 2006 Build 1120	8 140 892
2	Vagaa哇嘎画时代2.6.4.3	1 330 312
3	BitComet 0.86	1 213 464
4	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	1 042 604
5	Thunder（迅雷）5.5.6.274	734 756
6	千千静听4.6.9圣诞特别版	590 940
7	Windows Media Player 11简体中文正式版11.0 0115	590 800
8	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	542 864
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文版3.2.2.215正式版	475 680
10	我要地图桌面版2007	417 844

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年4月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	2999	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	2948	○	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	3	2854	○	鲁锦
超级兔子魔法设置	7.96	4	2785	↑	蔡旋
木马克星（iparmor）	v2007.51	5	2741	↑	罗建斌
金山游侠	V	6	2700	↑	金山公司
BitComet	0.86	7	2670	↑	RnySmile
天网防火墙Athena2006	v3.0	8	2613	↓	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	v5	9	2558	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山快译	2007	10	2546	○	金山公司
Real Player	10.6中文版	11	2451	○	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	12	2419	○	Guliverkli
金山词霸	2007	13	2133	○	金山公司
WinRAR	3.62	14	2008	↓	Eugene Roshal
新浪UC	v2006	15	1984	○	新浪UC
网际快车	1.81	16	1747	○	JetCar软件工作室
Windows Media Player	11	17	1674	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	1078	○	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	19	841	○	MySoft Technology
暴风影音	2007 v7.02	20	795	○	暴风网际科技有限公司

大众软件

2007年 第一季度 01—06期 合订本

2007年4月中旬震撼上市！
敬请期待！

人民币28.8元 统一零售价

随刊附赠
《软硬装机一点通》一本
“装机软件大全”CD一张



邮发代号：82-726
零售价：¥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN